06 2016 | 225
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hamnady

КРОВЬ И ВИНО
РЕКОМЕНДОВАНО
ГЕРАЛЬТОМ ИЗ РИВИИ

GOG И ФАРГУС
СПАСИБО ЗА НАШЕ
СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО

DISHONORED 2

ДАНУОЛЛ — КАРНАКА

ИГРЫ В НОМЕРЕ

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA • BRAVELY SECOND: END LAYER
HOMEFRONT: THE REVOLUTION • UNCHARTED 4: A THIEF'S END
RATCHET & CLANK • MIRROR'S EDGE: CATALYST • STARDEW VALLEY
ELEX • THE BANNER SAGA 2 • THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

9 771560 258026 06
игроМедиа
16006

GAMING G SERIES
msi
intel
CORE i7
inside
msi
РЕКЛАМА
ОБУЗДАЙ ИГРОВУЮ МОЩЬ
MSI AEGIS С 6 ПОКОЛЕНИЕМ ПРОЦЕССОРОВ NTEL® CORE™ I7
Aegis
Цена от 75000руб.
ПРОЦЕССОР INTEL® CORE™ I7-6700
WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 16ГБ DDR4
НАКОПИТЕЛЬ M.2 SATA SSD 256ГБ + 2ТБ 2.5" SATA SSD 7200ОБ/МИН
Intel внутри®. Значит исключительная производительность.
Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.
RU.MSI.COM

У НАС БЫЛО
ДВАДЦАТЬ ЛЕТ
НА ПОДГОТОВКУ.

У НИХ ТОЖЕ

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

ВОЗРОЖДЕНИЕ

12+

В КИНО
С 23 ИЮНЯ В 3D

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

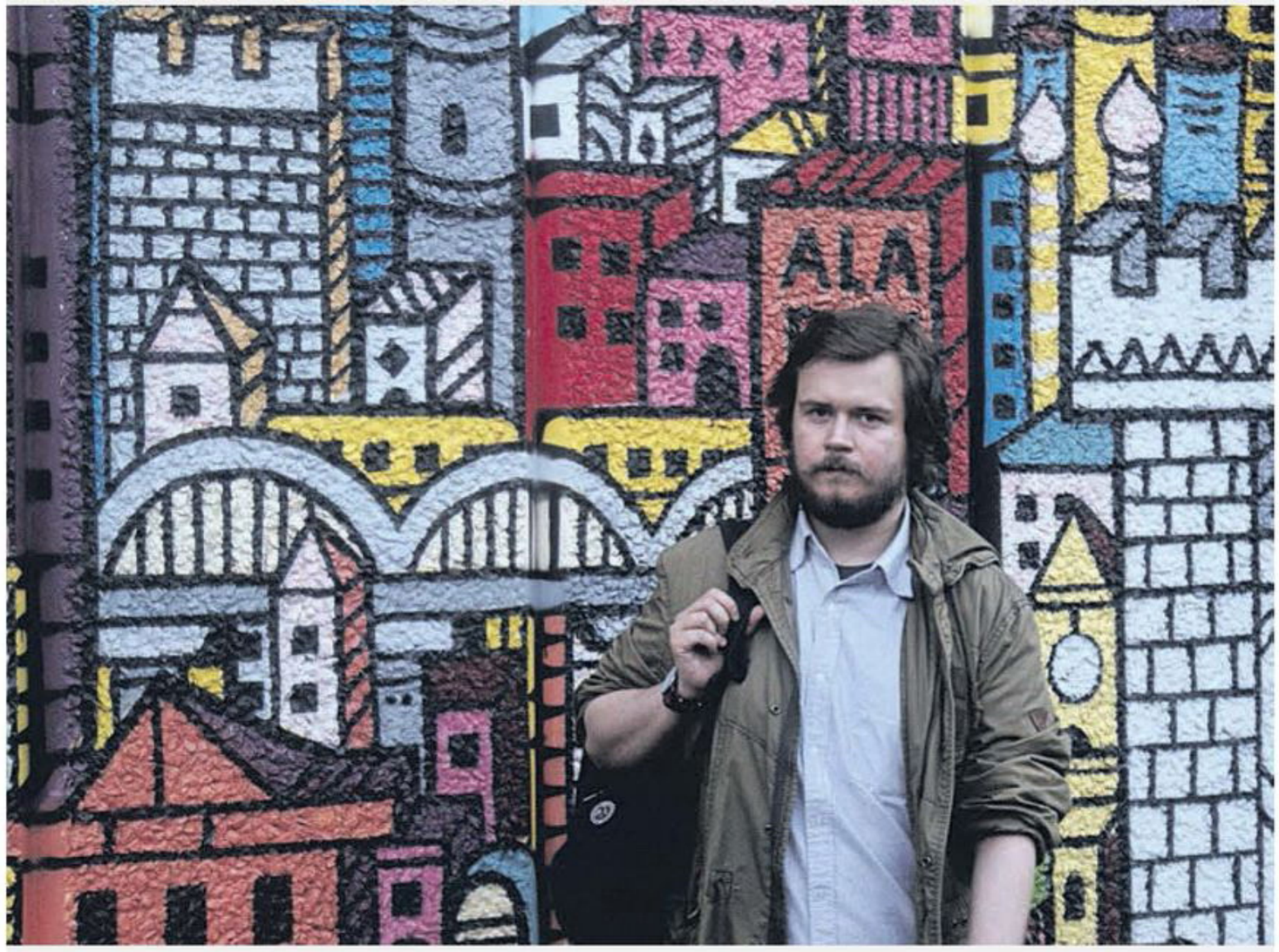
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 38 200 Circulation 38 200

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



Привет!

Мне умные люди сказали, что вступительное слово редактора всегда должно быть одинаковым: берешь какое-нибудь важное событие из индустрии, потом проводишь параллель с тем, что сейчас происходит. Идея неплохая, получается вроде толково и интеллигентно, но несколько фальшиво. Как будто дистанцируешься от аудитории и ставишь себя на несколько ступенек выше.

Давайте за игры лучше пообщаемся. Я вот прошел Dark Souls 3, а потом на кураже пробежал еще раз Bloodborne. Наконец-то добрался до «Каменных сердец» и залпом закрыл Uncharted 4 – вновь почувствовал себя живым. Год назад примерно в это время за неделю одолел того самого «Ведьмака» за 70 часов – почти без сна, еды и компота.

Вот уж действительно крутая игра! Хотелось постоянно обсуждать, делиться комментариями и копать интернет, а не получалось, потому что играл в дебаг-версию задолго до выхода.

Совсем другая ситуация с Dark Souls 3, которой мы поставили десятку. Тут получилось ворваться в инфополе – и там все неоднозначно. Лично я в восторге, а снобы и поклонники хватаются за голову и вопят, что новая игра слишком неадекватная: костры рядом, слишком много фансервиса, мы играем в это уже непонятно какой раз. Иногда Dark Souls сравнивают с Call of Duty – дескать, каждый выпуск одно и то же, надоело уже играть, не возникает чувства первооткрывателя, как раньше.

Нужно ли оно вам? Смотрите: CoD под лирику Дэвида Боуи отправляется в космос и параллельно запускает ремастер Modern Warfare, который люди ждут намного сильнее, чем новую игру. Тут, по-моему, змея пожирает свой собственный хвост, люди одновременно хотят нечто новое, но с радостью предпочтут поиграть в ремастированную версию. Вой стоит оглушительный: надоело про будущее, давайте про прошлое. В продуктовой промышленности, кстати, делают умнее и выпускают не один-два товара, а целую линейку – чтобы неприкаянная душа точно нашла что-то себе по вкусу.

Когда мне надоедает играть, я возвращаюсь к бэклогу, в котором десятки игр, и выбираю какой-нибудь другой жанр. Становлюсь адептом Nintendo, обращаю внимание на мобильные игры, начинаю экспериментировать. Ну а что, светлая игровая индустрия жива не только сериями про авантюристов и хмурых космодесантников.

Ну и немного про журнал. Мы продолжаем эксперименты с графическими материалами – хочется, чтобы в каждом номере были красивые развороты. Постеры делаются такие, чтобы хотелось со всей силы повесить у себя дома или на работе и не снимать ни в коем случае. Официальным саундтреком к сдаче прошлой «Игромании» был последний альбом группы «Кровосток», сейчас это Tool – 10 000 Days. Когда у Мэйнарда выйдет новый альбом – точно не сегодня. Зато сегодня вы точно прочитаете наш свежий выпуск.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 21 июня.

Ян Кузовлев

kuzovlev@igromania.ru ● instagram.com/piccadillyjim

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ — И НЕ ТОЛЬКО

- Обзоры сериалов и кино, книг и комиксов
- Статьи и видеоролики о лучшем из жанров
- Фантастические рассказы и короткометражки
- И многое другое!

Мир Фантастики

А для тех, кто любит шелест бумажных страниц, у нас есть журнал, где ещё больше интересного!

16+

РЕКЛАМА

СОДЕРЖАНИЕ №06 (225) 2016

122 DOOM
ТОГДА И СЕЙЧАС

by Hennady

6

DISHONORED 2
ГОРОД, В КОТОРОМ ХОЧЕТСЯ ЖИТЬ

6-13 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Dishonored 2

14-23 ГИЛЬДИЯ
14 Энтузиасты переделывают Warcraft 3
18 Изучаем квеструм по Silent Hill

24-45 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Ведьмак 3: Кровь и Вино
28 Mirror's Edge: Catalyst
32 Homefront: The Revolution
38 ELEX
42 Виртуальная реальность у CCP

46-79 ВЕРДИКТ
46 Uncharted 4: A Thief's End
52 The Banner Saga 2
56 Ratchet & Clank
62 Hyper Light Drifter
66 Battlefleet Gothic: Armada
72 Bravely Second: End Layer
74 Sebastien Loeb Rally EVO
76 The Deadly Towers of Doom
78 Dying Light: The Following

80-85 КИНО
80 День независимости: Возрождение
82 TMNT: Нечто из другого сыра

86-121 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
86 Русские супергерои
92 Бэтмен Фрэнка Миллера
102 Старые гонки, которые должны вернуться
108 Почему Stardew Valley стала популярной
112 Фаргус и его локализации
116 Пять слов за которые ругает редактор

52 THE BANNER SAGA 2
ВСЕ ХУЖЕ И ХУЖЕ

24 ВЕДЬМАК 3: КРОВЬ И ВИНО
НЕ ВОДИЦА

72 BRAVELY SECOND: END LAYER
ТУСОВКА КОСПЛЕЕРОВ

ПОСТЕРЫ
Dishonored 2
Doom

НАКЛЕЙКИ
Dishonored 2
Doom
The Banner Saga 2
Mirror's Edge: Catalyst

РЕКЛАМА

Обложка
MSI 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ООО «Игромедиа» 3

46
UNCHARTED 4: A THIEF'S END

by Hennady

122-125 ИГРА МЕСЯЦА С LG
122 Doom 1993: Ад тогда
124 Doom 2016: Ад сейчас

126-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Обзор монитора LG 34UC98-W
130 Обзор ноутбука MSI GE72 6QF Apache Pro
134 Презентация Next@Acer в США
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА
138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Зачем нужны пиксели

86
РУССКИЕ СУПЕРГЕРОИ ОТ КОЛОССА ДО НАТАШИ РОМАНОФФ

DISHONORED 2

УНИЖЕННЫЕ И ОСКОРБЛЕННЫЕ. ГЛАВА ВТОРАЯ, СРЕДИЗЕМНОМОРСКАЯ

ЗАХАР БОЧАРОВ

ДА-ДА,
это тоже скриншот

Arkane Studios признала каноничной «хорошую» концовку **Dishonored**. Ту самую, ради которой игроку приходилось постоянно гасить в себе жажду мести и действовать скрытно, оглушая своих противников или вовсе не попадаясь им на глаза.

Чума в Дануолле была купирована, а несправедливая власть – свергнута. Эмили Колдуин садится на трон и начинает свое правление. Корво становится ее советником, его честь восстановлена. Чужой так и остается потусторонним наблюдателем, не вмешивающимся в людские дела.

В мире воцаряется добро, справедливость и покой. Ненадолго. С окончания событий первой игры проходит пятнадцать лет. Корво по-прежнему самый близкий друг Эмили, но сама девочка изменилась. Теперь ей двадцать пять, она стала отражением своего наставника, фундамент ее личности – образ и ключевые решения Корво, которые она впитала, еще будучи ребенком. Отпрыску голубых кровей очень скоро придется лишиться спокойствия и, подобно Будде Гаутаме, узнать, что же происходит за стенами дворца.

Буквально в самом начале игры Эмили и Корво оказываются в эпицентре заговора, который станет отправной точкой **Dishonored 2**. Герои встают спина к спине – здесь игроку предстоит решить, с чьей точки зрения он увидит историю. Миссии Корво и Эмили будут одинаковыми, но изменить свое решение нельзя до самого конца игры.

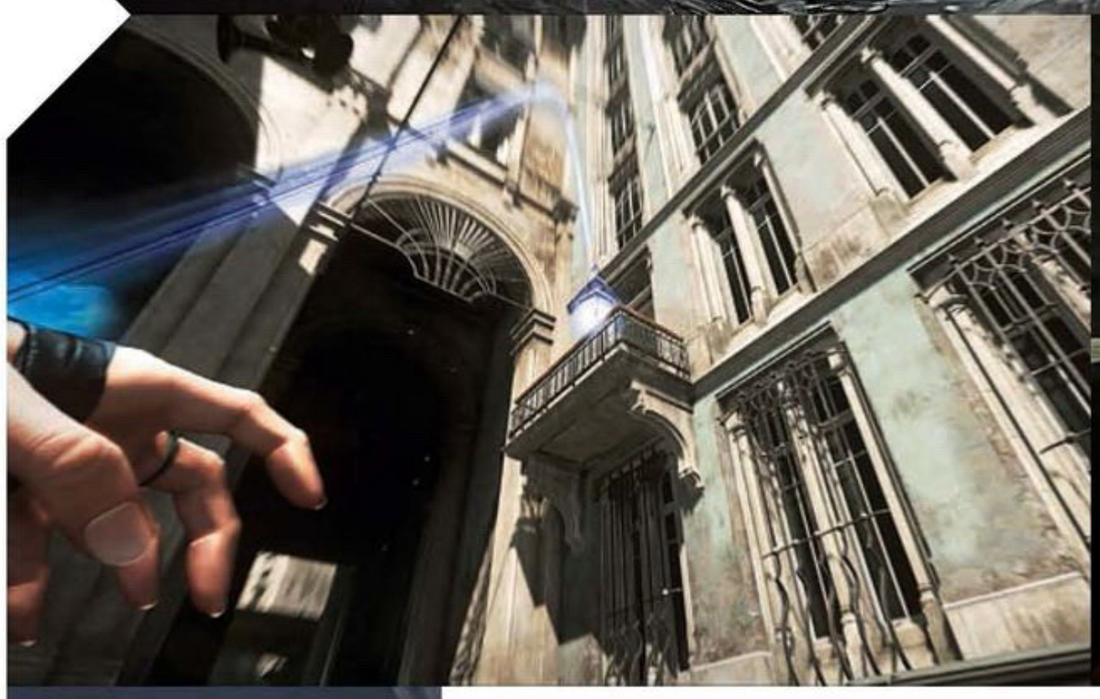
Несмотря на внешнюю важность подобного выбора, он кажется очевидным. Dishonored 2 – это бенефис Эмили Колдуин. Она красуется практически на всех артах, ее показывают в трейлерах, про нее разработчики говорят очень много, взахлеб, страстно. В свое время Кен Левин называл Элизабет из **BioShock Infinite** своей дочерью – мол, настолько близкой она ему стала. Здесь история очень похожая. Пусть об этом и не говорят напрямую, не покидает чувство, что Dishonored 2 – игра именно об Эмили. А Корво? Корво никуда не делся и продолжает играть важную роль, но ведущая партия в этот раз не его.

ЛОКАЦИИ
очень выросли вверх, но с телепортацией перемещение по ним не столь уж затруднительно

В КАРНАКЕ ВСЕГДА СОЛНЕЧНО

Только начальная и заключительная миссии игры проходят в Дану-

ЭТОТ КОРАБЛЬ станет базой для героев – здесь можно будет пообщаться с NPC, узнать цели миссии, подготовиться к вылазке. А вот прокачивать оружие надо будет уже на черном рынке

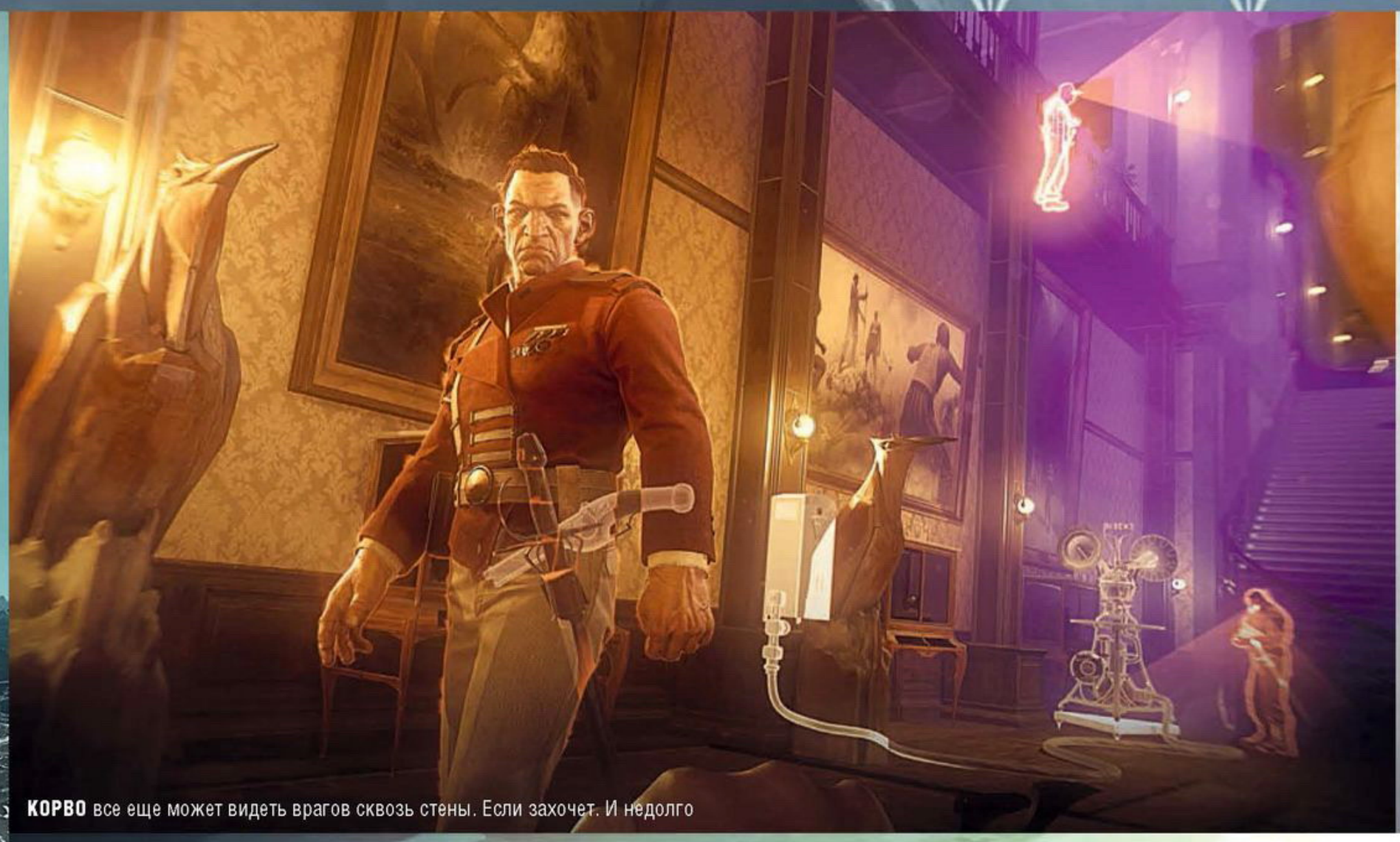


ОДНА ИЗ СПОСОБНОСТЕЙ ЭМИЛИ, похоже, превращает ее в некую темную и яростную сущность. В демонстрационной версии этот навык, впрочем, не показывали. Пока что – только в трейлерах и на скриншотах

олле, остальные события развернутся в месте под названием Карнака – которое, по стечению обстоятельств, оказывается родиной Корво. Карнака невероятно отличается от того, что мы видели раньше. Если на визуальный дизайн первой части сильно влиял Юрий Антонов (уроженец Болгарии, работавший над **Half-Life 2**), то к сиквелу он уже не имеет отношения. Антонов решил оставить видеоигры и вплотную занялся дизайном в реальном мире, а мрачный «тоталитарный» дух ушел вместе с ним.

Если Дануолл – переосмысление Лондона начала XIX века, то Карнака полностью вдохновлена средиземноморскими странами середины того же столетия. Яркое солнце, зелень, дорожки из белого кирпича, море – тут совсем другая атмосфера. После первой Dishonored появление в Карнаке можно сравнить с выходом на улицу после долгого затворничества: знакомый мир кажется новым, хочется разглядывать абсолютно все детали, жадно вдыхать свежий воздух. Хотя центральные мотивы в общем и целом остались узнаваемыми (в конце концов, кроме Антонова, над Dishonored работали другие художники, и они продолжают свое дело во второй части), дух изменился.

Эксперименты в визуальной составляющей целиком поддерживают новые технологии. Первой части хватало мощной работы художников, чтобы потрясающе выглядеть, но местами старые консоли и третий Unreal Engine ее ощутимо стяжали. Для Dishonored 2 в Arkane сделали свой движок – Void Engine. Все знакомые детали (гротескные черты лиц, вычурные наряды, стимпанк на стимпанке) остались на месте, но теперь все выглядит куда более… правдоподобно, если угодно. Лица персонажей, преломление солнечного света в воде, блики на часах, позолоте и паркете – Dishonored 2 находит четкую грань между мультяшностью и реалистичностью, не ударяясь ни в одну из крайностей.



КОРВО все еще может видеть врагов сквозь стены. Если захочет. И недолго

КОРВО АТТАНО
в одном из нарядов
своей летней коллекции

ЧЕМ ВЫШЕ СИДИШЬ – ТЕМ БОЛЬНЕЕ ПАДАТЬ

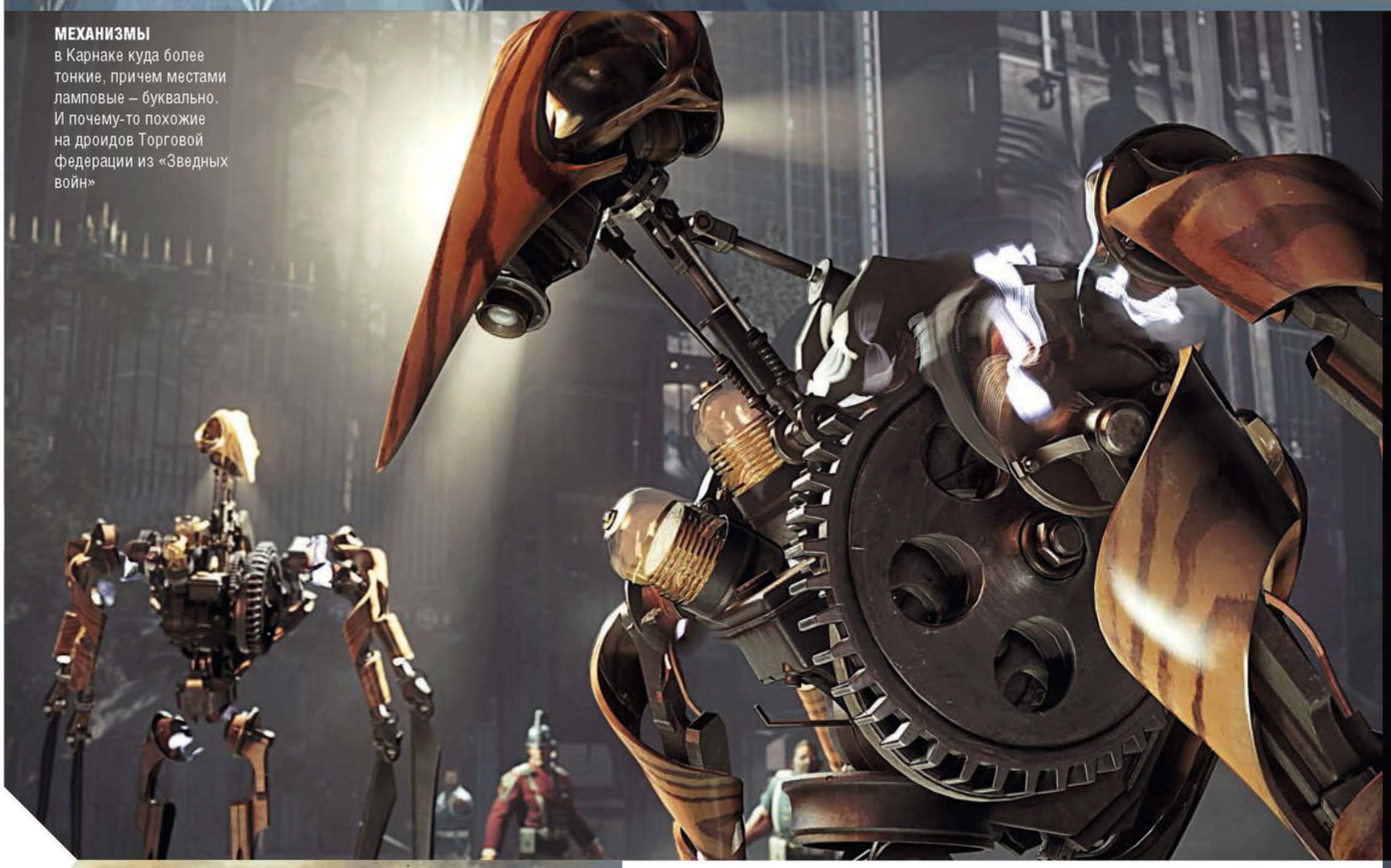
Если спросить любого игравшего в первую часть Dishonored о том, какая миссия запомнилась ему больше всего, то почти все, не раздумывая, выберут маскарад Леди Бойл. Это единственное место, где мрачного ассасина в маске принимали за своего: все вокруг разодеты в уродливых то ли кузнечиков, то ли мух, разных фарфоровых кукол и прочих, так что Корво на их фоне смотрелся не так уж дико. Убийца спокойно разгуливал по залам, выведывал последние сплетни, приглашал хозяйку на приватную беседу и даже участвовал во всамделишной дуэли на заднем дворе. «Социальная песочница» из этой миссии получилась далеко не идеальная (иначе говоря, совсем не **Hitman**), но крайне неожиданная и уместная смена темпа заставляла эту миссию прочно отпечататься в сознании.

В Dishonored 2 каждое задание обещают сделать таким. Не «социальным», но так или иначе меняющим подход к игре.

Возьмем, к примеру, показанную в дебютном трейлере миссию под названием «Заводной особняк» (Clockwork Mansion). В ней Эмили пробирается в мастерскую Кирина Джиндоша – одного из главных инженеров Карнаки и ученика профессора Соколова, который то портил, то налаживал жизнь Корво во времена разборок в Даунолле. Теперь, кстати, Соколов однозначно на вашей стороне – он на корабле подбрасывает героев от миссии к миссии, – но это к слову.

Так вот, Джиндош – тот еще позер. Когда-то он потерял два пальца и соорудил необычный фарфоровый протез, позволяющий ему в буквальном смысле курить свою руку (да), когда только заблагорассудится. Неудивительно, что его мастерская – не только дом, где инженер проводит время, но и хитрый механизм, в котором комнаты, лестницы и стены перемещаются по нажатию кнопки. По мере прохождения окружение трансформируется, так что

НА РИСУНКАХ КАРНАКА
отчего-то выглядит
мрачнее, чем в игре



МЕХАНИЗМЫ
в Карнаке куда более тонкие, причем местами ламповые – буквально. И почему-то похожие на дроидов Торговой федерации из «Зведных войн»

АЙВАЗОВСКИЙ,
«Охота на Ктулху в Карнаке»

бурь тут стоят огромные барьеры высотой с многоэтажные дома – их можно использовать, чтобы повыше забраться и подальше осмотреться. Естественно, время от времени пыльные бури волной проходят по всему уровню, тогда дальше своего носа не видит никто – ни главный герой, ни охранники.

Но даже это – не главная особенность задания. Район поделен на две части, в которых властвуют ненавидящие друг друга группировки, причем глава каждой из них обладает полезной для дальнейшего прохождения информацией. Поступить тут можно множеством разных способов. Самый очевидный – зачистить оба района и по дорожке из трупов пройти к письменным столам главарей, окровавленными руками забрав листки с нужной информацией. Альтернативный вариант – незаметно прикончить главу одной из группировок и гордо отнести на плече труп врага прямиком к его оппоненту, получив информацию на блюдечке. Парочкой диверсий можно обострить конфликт обеих сторон и стравить главарей друг с другом, а затем гнусно умыкнуть оставшуюся без присмотра информацию. Наконец, бесконечно уверившись в своих силах, можно не принимать ни одну из сторон и гордо пройти к окончанию уровня: не надо нам ничьей помощи, мы и сами с усами.

Правильного и неправильного решений тут нет – есть только последствия, которые скажутся на дальнейшем прохождении и концовке. В остальном же все варианты в абсолютно равной степени допустимы.

АРМИЯ ДВУХ

А что поменяется в миссии в зависимости от выбора персонажа? Очень-очень многое, потому что умеют они принципиально разные вещи.

Сначала миссию прошли за Эмили. Каким-то образом девушка тоже связалась с Чужим, но как – никто не узнает до выхода игры. В отличие от Дауда, за которого можно сыграть в дополнениях к первой части, у Эмили ни одно из умений, кроме быстрого перемещения, не повторяет те, что были у Корво. Императрица в изгнании умеет хватать предметы на расстоянии, на время становиться невидимой и создавать своего двойника для отвлечения врагов.

Еще одна способность Эмили – взять под контроль нескольких противников, тем самым сделав их абсолютно безобидными. Причем смерть одного из «связанных» друг с другом врагов неминуемо повлечет гибель и всех остальных. Тут уже начинается интерес-

игрок может использовать эту особенность как преимущество – своевременно нырять за стены, просачиваться в недоступные места и прятаться от механизированных охранников.

Другая миссия – иная причуда. Пыльный квартал (Dust District), один из индустриальных районов Карнаки, постоянно покрыт толстым слоем пепла с заводов и фабрик. Для защиты от пыльных

С КРОВОСОСАМИ лучше не шутить. Убьют, да еще и внутри поселятся

ная комбинаторика: Эмили может создать своего двойника, «подвязать» его к двум другим врагам, а потом убить клона – и оставшиеся противники тут же упадут замертво. Разработчики признаются, что их всегда поражала фантазия игроков и им не терпится увидеть, как они будут обходиться с новыми умениями. И, естественно, их будет куда больше четырех: многие ячейки в меню выбора навыков были пока что пустыми.

Геймплей за Корво впечатляет в меньшей мере, в первую очередь потому, что абсолютно все навыки пока взяты из оригинала. К тому же за него миссию проходили грубой силой – выглядело очень жестоко, но прямолинейно. В Карнаке, к слову, нет чумы – все проблемы имеют исключительно социальный характер, – но вот крысы остались. Ну а в теплом климате добавились дополнительные враги – кровососы. Эти юркие летучие твари откладывают личинки в мертвых телах, и чем больше игрок убивает, тем больше головной боли они ему доставят.

Вдобавок карнакские комары на дух не переносят грызунов. Поэтому стравить животных под ногами нескольких охранников просто отличная идея: пока фауна будет выяснять отношения, от людей на импровизированном поле боя останутся рожки да ножки. Ну и еще одно – вселиться в кровососа для Корво не сложнее, чем в крысу. Пользуйтесь.

По показанным геймплейным отрезкам могло сложиться впечатление, что Эмили предназначена для более хитрого и скрытного прохождения, а Корво – для того, чтобы лезть на рожон. Это не так. Создатели уверяют, что играть как жестко, так и тихо можно за любого из героев, а главное отличие заключается в наборе навыков, которые вам при этом будут помогать. Всю игру при должном желании можно пройти, не разбив ни единого стекла и никого не убив, – как и раньше. Это все еще Dishonored, но помноженный на два.

Но прежде, чем проверить его в деле, придется еще немного потерпеть. Когда-то запланированная на начало года, Dishonored 2 теперь выходит 11 ноября на PC, PS4 и Xbox One. Долгих лет Императрице! ■

С ПОМОЩЬЮ ДОМОРОЩЕННОГО Void Engine Dishonored 2 смогла достичь по-настоящему впечатляющего качества картинки

ГОРОД, В КОТОРОМ ХОЧЕТСЯ ПРОВЕСТИ ОТПУСК

СОЗДАТЕЛИ DISHONORED 2 О МИРЕ, КОТОРЫЙ ОНИ СОЗДАЛИ

ЗАХАР БОЧАРОВ

После геймплейной презентации Dishonored 2 нам посчастливилось пообщаться с двумя, вероятно, самыми главными людьми из команды разработки проекта. Креативный директор Харви Смит и арт-директор Себастьян Миттон рассказали «Игромании» почему убивать – плохо, а спасать котят – хорошо, как сбежать от эпидемии чумы и почему сырые технологии так будоражат творческие умы.

ХАРВИ СМИТ,
КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

ИМ: Оригинальный Dishonored имел несколько концовок, и вторая часть базируется на той, что считается хорошей. С чем связано это решение?

ХС: На самом деле мы решили признать каноничными те решения, которые нам казались более интересными. Так, Эмили остается жива – хотя она могла умереть, – потому что обойти финального босса первой части изобретательнее, чем убить. Понять и помиловать Дауда тоже интереснее, чем просто всадить в него нож. Как правило, бескровные решения в первой части были оригинальнее остальных. Так и вышло, что продолжение основано на хорошей концовке, которая выдавалась за тихое прохождение.

ИМ: В Dishonored было достаточно интересных способностей, позволяющих много и красиво убивать, но куда меньше умений, предназначенных для тихого прохождения. Будет ли этот баланс подправлен в сиквеле?

ХС: Частично это правда, частично – нет. Например, в игре не было возможности провести нелетальную атаку с воздуха – она в любом случае заканчивалась убийством противника. С другой стороны, та же остановка времени совсем необязательно предназначена для убийц: ход событий вполне можно заморозить и для того, чтобы просто проскочить мимо охранников незамеченным.

В Dishonored 2 многие ранее смертельные приемы стали более безобидными. Допустим, противника с наскока можно просто оглушить, но не прикончить. Быстрый маневр после парирования атаки можно закончить не убийством, а удушением. Во время боя появилось куда больше возможностей действовать нелетально. Акцент на скрытность и бесшумность в этот раз значительно сильнее, чем в прошлый.

Это связано с тем, что решение о добавлении альтернативного способа прохождения было принято примерно в середине разработки оригинала. Мы всегда предполагали, что игрок сможет пробраться незамеченным то тут, то там, но идея дать шанс поквитаться с врагами без физической расправы появилась не сразу. Тем не менее она быстро стала одной из фундаментальных механик. Теперь же она в наших головах с самого начала разработки.

ИМ: Следующий вопрос продолжает предыдущий: убивать можно было изобретательно и часто, но при этом агрессивное поведение венчалось плохой концовкой. Чтобы получить хорошую развязку, игроку, как и Корво, приходилось постоянно давить в себе жажду мести и желание расправы. Это было осознанное творческое решение или такая картина логичным образом сложилась в процессе разработки?

ХС: Это было целенаправленное решение нашей команды. У нас в игре нет системы морали в ее привычном понимании: изменил жене – минус десять очков, спас котенка – плюс десять. Счетчик убийств стал единственным мерилом, потому что уби-

вать – это плохо на понятийном уровне. Мы сделали это специально, давая игроку много невероятно кровавых умений, при этом заставляя воздерживаться от них. Победа, путь к которой выстлан дорогой из трупов, не может быть признана хорошей. Это логично, нормально и правильно.

ИМ: В первой части случаются геймплейные моменты, когда игрок понимает, что вот-вот случится нечто плохое, однако не в силах на это повлиять. Скажем, Корво пытаются отравить, но остановить этот процесс невозможно. Будет ли в сиквеле больше контроля в таких ситуациях?

ХС: Да, я помню это. *(смеется)*

В начале игры случается череда не подконтрольных игроку событий, которые закладывают экспозицию. Но после этой точки все преимущественно в руках главного героя. В Dishonored 2 Эмили и Корво полностью озвучены, поэтому игрок сможет понимать больше нюансов касательно их мыслей и мотивации. Когда случается что-то важное, вы всегда будете в курсе их эмоциональной реакции. Но мы не будем этим злоупотреблять. «Эй, Корво, не пей яд!» *(смеется)*

ИМ: В свое время вы работали над первыми частями Deus Ex…

ХС: Да, верно. Я работал с Уорреном Спектором, Крисом Норденом, Шелдоном Пакоти… Мы начали в примерно в 1997 году, а закончили в 2000-м. Я был ведущим дизайнером в оригинальной Deus Ex и директором Deus Ex: Invisible War. Так что успел поработать над двумя частями этой серии.

ИМ: Если бы вы сейчас разрабатывали новую Deus Ex, какой бы она была?

ХС: Сложно сказать сразу. Это вопрос, который требует нескольких лет размышлений. Вероятно, это был бы… приквел? Было бы интересно раскрыть тему технологий на заре их появления. Если честно, чем дальше они развиваются, тем менее интересными они становятся для меня. Deus Ex выходил на стыке тысячелетий, у людей было предвкушение чего-то нового. Несмотря на то, что научная фантастика предсказывала появление в это время гениальных, невиданных технических решений, мне больше по душе работать с технологией, которая еще немного груба и несовершенна. Во второй части у нас был черный рынок с доступом к нелегальным и дешевым технологиям, изменявшим главного героя в непредсказуемом ключе. Наверное, я бы подумал над развитием этих идей. Взлом человеческого мозга, кража идей, снов и мыслей… Нечто подобное, я полагаю.

ИМ: Вы бы хотели сейчас поработать над такой игрой? Или, может, над недавно анонсированной System Shock 3?

ХС: Мне нравится, что System Shock развивается и до сих пор вызывает нешуточный ажиотаж у игроков. Я доволен тем, в каком направлении движется Deus Ex. Но сейчас я полностью отдан работе здесь, в стенах Arkane Studios. Я создаю Dishonored уже почти восемь лет и глубоко вовлечен в этот процесс. Ничего другого мне сейчас и не надо.

ПЕРЕД ВОССОЗДАНИЕМ ЛИЦ в игре их макеты сначала лепят вживую из глины. Такие бюсты расставлены по всей студии

ИМ: Большое спасибо за интервью!

СЕБАСТЬЯН МИТТОН,
АРТ-ДИРЕКТОР

ИМ: Новая локация для Dishonored 2 была выбрана сразу же или изначально место действия планировалось оставить прежним?

СМ: Мы хотели заставить игроков испытать новые ощущения, отправить их в приключение, почувствовать себя в иной обстановке. Поэтому Карнаку выбрали сознательно и с самого начала.

ИМ: Dishonored отличает особый подход к проработке персонажей: они карикатурны, диспропорциональны, немного мультяшны. В чем замысел такого решения?

СМ: С моей точки зрения, это выглядит… как кастинг в кино. Персонажи не просто так имеют ярко очерченные скулы, большие носы или оттопыренные уши. При взгляде на любого из них игрок должен четко ассоциировать его внешний вид с социальным статусом: хороший или плохой, бедный или богатый, гордый или скромный. Дизайнерское решение продиктовано этой необходимостью.

Причем, в отличие от кино, встретиться со многими персонажами можно прямо на улице, незапланированно, буквально в любой момент. И тут же можно предположить, кто они такие, что они сделали и как они могут повести себя в дальнейшем.

Примерно так же все работает и в жизни: я – француз, а вы – из России. И мы волей-неволей несем эту информацию в своем внешнем виде, поведении, речи.

ИМ: В первой игре Даунолл был заражен чумой. В этот раз с болезнями бороться не придется?

СМ: Карнака сильно отличается от Даунолла. Это такой город, в котором вам захочется провести свой отпуск. Кто-то, конечно, непременно заболеет (тут постараемся обойтись без спойлеров), но никакой эпидемии не предвидится. Болезни часто длятся очень долго, история знает много примеров, когда они бушевали десятилетиями. Отчасти из-за этого нам пришлось покинуть Даунолл, перенести игру на несколько лет вперед, «сбежать» в другое место – подальше от чумы, подальше от заразы, с головой в новые декорации.

ИМ: В играх серии Thief, которыми ваш проект, очевидно, вдохновлялся, случались моменты, когда игра превращалась в чистокровный хоррор. Не было ли желания провернуть такое и с Dishonored?

СМ: Скорее нет. Dishonored может быть мрачным, неприглядным, давящим, но он не должен вас пугать. Это было справедливо для первой части и даже более актуально для второй, действие которой происходит в более ярких, солнечных декорациях. Да, в наших играх могут быть узкие улицы, нечестные люди и трупы посреди улиц, однако они созданы для атмосферы, а не чтобы напугать игроков.

ИМ: Спасибо большое!

АРМИИ АЗЕРОТА

ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК ЭНТУЗИАСТЫ ПОКОРЯЛИ WARCRAFT

АЛЕКСАНДР НИКОЛАЕВ

У ОРИГИНАЛА
все же есть неоспоримое преимущество перед любительской модификацией – старая игра пойдет даже на древних ноутбуках

Конец 2010 года, более семи лет с выхода Warcraft 3: The Frozen Throne. Игра все еще пользуется популярностью, хотя выглядит уже не слишком приятно. Поклонники ждут анонса Warcraft 4. Мы тоже ждем, но еще хотим сделать Warcraft 3 безумно красивой. Так начинается история WoW Content Remake и нашей команды моддеров.

НАЧАЛО ПОЛОЖЕНО

Мы делаем обширную модификацию Warcraft 3, в которой архаичные модели импортировали и переделывали, оставляя нетронутой механику игры. Из-за ограниченных возможностей разработчиков в сфере моделирования и рисования в качестве «донора» материалов мы выбрали другую игру – World of Warcraft. Для того времени она как раз неплохо смотрелась. Производственная цепь состояла в основном из конвертации подходящих моделей из WoW, обработки в примитивном 3D-редакторе и внедрения их в архивы. Процесс хоть и был тривиальным, но требовал определенных навыков и отнимал немало времени.

Так продолжалось около двух лет. За это время навыки разработчиков оттачивались, а аудитория постепенно расширялась. Если поначалу в проекте использовались преимущественно готовые модели из WoW с небольшими изменениями, то концу 2012 года во многих моделях из «полуфабриката» оставались только текстуры от Blizzard, а некоторые из них были изменены до неузнаваемости. Разработчикам становилось тесно в рамках устаревшего движка, который накладывал множество ограничений и связывал руки энтузиастам. Решение нашли чуть позже, с выходом StarCraft 2.

НЕКОТОРЫЕ МОДЕЛИ
создаются почти с нуля, заимствуются только общие черты

ГЕРОИ АЗЕРОТА

В 2012-м команда решилась на эксперимент: работа над Content Remake была приостановлена, все силы были брошены на проект под названием Heroes of Azeroth. Он представлял из себя карту, похожую на легендарную Dota Allstars, где в лесах Ревущего Фьорда сошлись Орда и Альянс. «Героев Азерота» аудитория встретила с восторгом. Шутка ли, люди впервые увидели, как может выглядеть Warcraft 3 на современном движке. Тем не менее участники проекта не хотели далеко уходить от изначальной задумки и заморозили проект, вернувшись к доработке третьей части.

В МОДИФИКАЦИЮ можно поиграть не покупая Starcraft 2 – достаточно только скачать стартер и найти мод в базе данных

ПО МОДЕЛЬКЕ пеона очень хорошо заметно, что ее забрали из World of Warcraft

А ВОТ ПЕХОТИНЦА, кажется, делали самостоятельно!

ПЕРЕЕЗД НА НОВЫЙ ДВИЖОК

В начале 2013 года случилось неизбежное – мы решили переехать на движок StarCraft 2. Решение далось нелегко: многие фанаты сочли это предательством, прочили проекту неминуемую гибель, а его разработчикам обещали открыть мир боли. Помимо проклятий, мы столкнулись и с другими трудностями. Наши модели сносно смотрелись на движке Warcraft 3, но вот на модернизированном движке StarCraft 2 вызывали скорее жалость. Технические требования к ассетам заметно выросли, не говоря уже о том, что нам нужно было заново воссоздать интерфейс и механику Warcraft, а не просто заменить имеющиеся модели.

Решили терпеть и работать. Новый движок по сравнению со старым давал намного больше творческой свободы – от приятных мелочей вроде выравнивания почвы под зданиями или более продвинутых инструментов для дизайна уровней до гибкого редактора данных, мощной скриптовой подсистемы и встроенного модуля создания внутриигровых сцен. К этому можно добавить выход Art Tools с инструментами разработчиков игры. Что немаловажно, к Starcraft 2 прилагается открытая и бесплатная игротека, а это значит, что для игры в мод достаточно скачать бесплатную стартовую версию (о чем регулярно приходится напоминать нашим фанатам).

ПОСЛЕ WARCRAFT 3 авторы, скорее всего, займутся адаптацией второй части

НОВЫЙ СОФТ

После краткого периода привыкания к новому движку разработка пошла полным ходом. Участники проекта возвращались домой после института или полноценной работы, садились за компьютер и очень расстраивались, что в сутках всего двадцать четыре часа, а заданий на все тридцать. Параллельно с выполнением текущих задач наши дизайнеры осваивали такие программы, как 3ds Max (который чудно интегрировался с Art Tools), Maya 3d, ZBrush и другие. По мере освоения разработчиками серьезных редакторов графический контент начинал приобретать все более индивидуальные черты: в ход шел и материал из самых последних (в том числе еще не вышедших) дополнений WoW, и ассеты из Heroes of the Storm. Модели и текстуры беспощадно видоизменялись в сторону схожести с оригинальным концептом Warcraft 3, причем нередко создавались практически с чистого листа. Некоторые модели делались по частям в течение нескольких месяцев – например, Замок Альянса с его многочисленными башнями и очень плотной компоновкой. Иногда вид оригинала и творческое видение автора модели настолько расходились, что приходилось искать компромисс, но в итоге это шло только на пользу. Расхождение взглядов внутри команды относительно внешнего вида персонажей и строений, насыщенности

СЕЙЧАС СОЗДАТЕЛИ
ищут к себе в команду художников и 3D-моделлеров – что до лича, с нетерпением ждем текстур

НА СТРАНИЦЕ ПРОЕКТА можно найти геймплейные трейлеры. Blizzard, если что, в курсе всех движений и на cease & desist не подает. Серверам со старым WoW в этом плане повезло несколько меньше

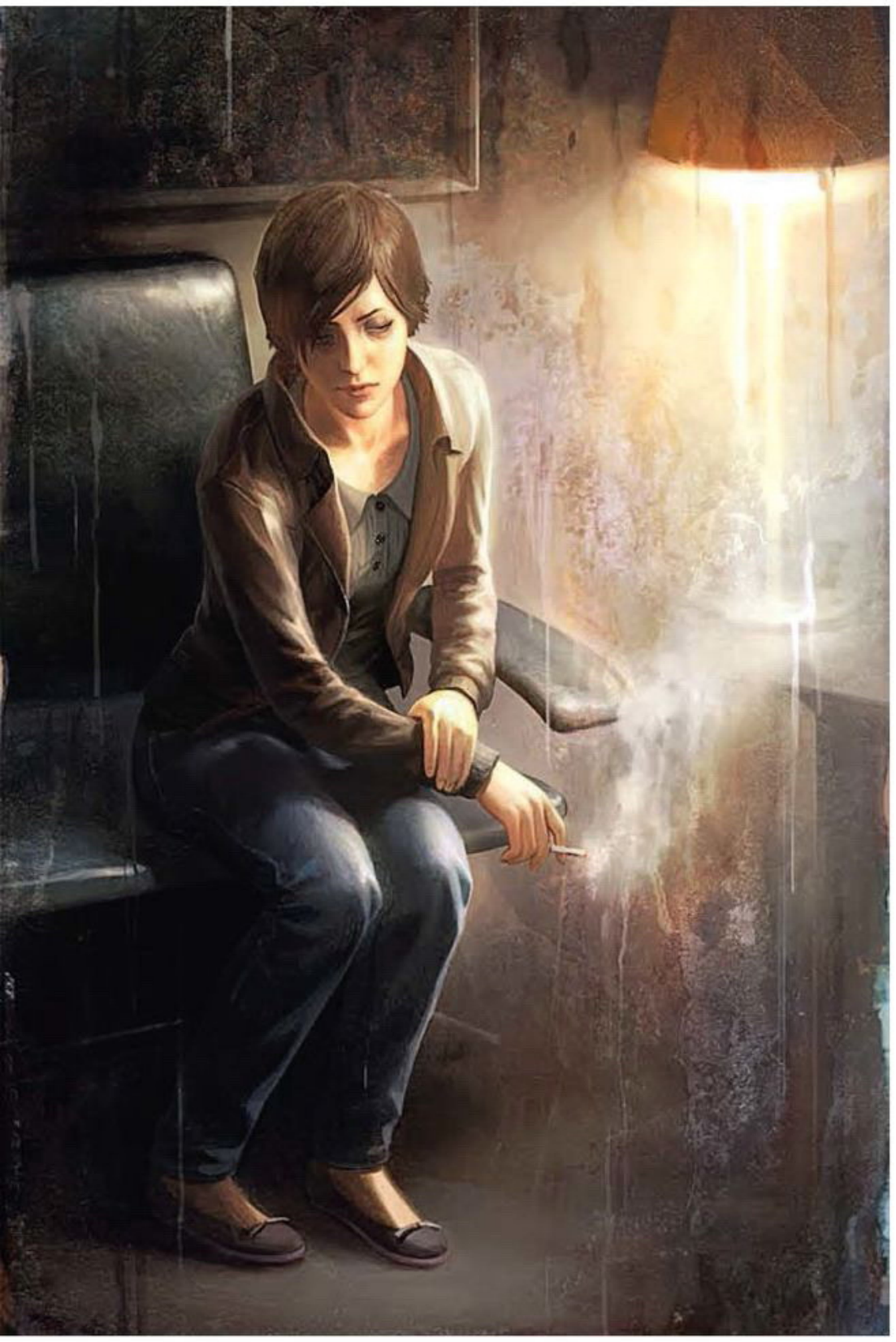
деталями, цвета глаз и длины ушей эльфов порой приводило к шлифовке модели неделями, как это случилось с Громмашем Адским Криком.

выход в люди

В декабре 2015 года мы выпустили первый трейлер, и он за несколько дней собрал более 800 тысяч просмотров. Комментарии пестрели восторженными отзывами вроде «Святая Элуна, это же шедевр!», «ЗА ЛОРДЕРОН!» и даже «Oh my Lord! Seriously a cried a bit, this is just so fantastic!». Такой реакции не ожидали и самые оптимистичные из участников. Потом мы выпустили еще несколько роликов, поменяли название на уже привычное всем Warcraft: Armies of Azeroth, а аудитория проекта ощутимо выросла. К тому же команде удалось выйти на связь с Blizzard и получить их поддержку. Все это придало новых сил и позволило заметно увеличить темпы разработки. Однако, чтобы релиз состоялся не позднее колонизации Марса, требовался такой энтузиазм, что трудиться приходилось уже в ущерб работе и личной жизни. В результате было решено привлечь средства с помощью краудфандинга. Первая кампания на платформе Indiegogo не собрала должных ресурсов, поэтому сейчас мы планируем перезапустить сбор средств, но уже во всеоружии. ■

НЕ ВЫХОДИ ИЗ КОМНАТЫ

ПЕРФОРМАНС-КВЕСТ ПО SILENT HILL



SILENT HILL – это не только психоделические ужасы, но и глубокая меланхолия вперемешку с чувством одиночества. Создателям квеста достойно удалось передать эти ощущения игрокам, даже несмотря на то, что квест – игра командная

Тихий городок на берегу озера Толука всегда ищет новых жертв. Неведомая сила притягивает израненные души в Сайлент-Хилл, где они и находят покой. На сей раз туманные щупальца города дотянулись и до «Игромании». С помощью команды D-Cube мы побывали в проклятом городе, но выбрались оттуда живыми и готовыми делиться впечатлениями.

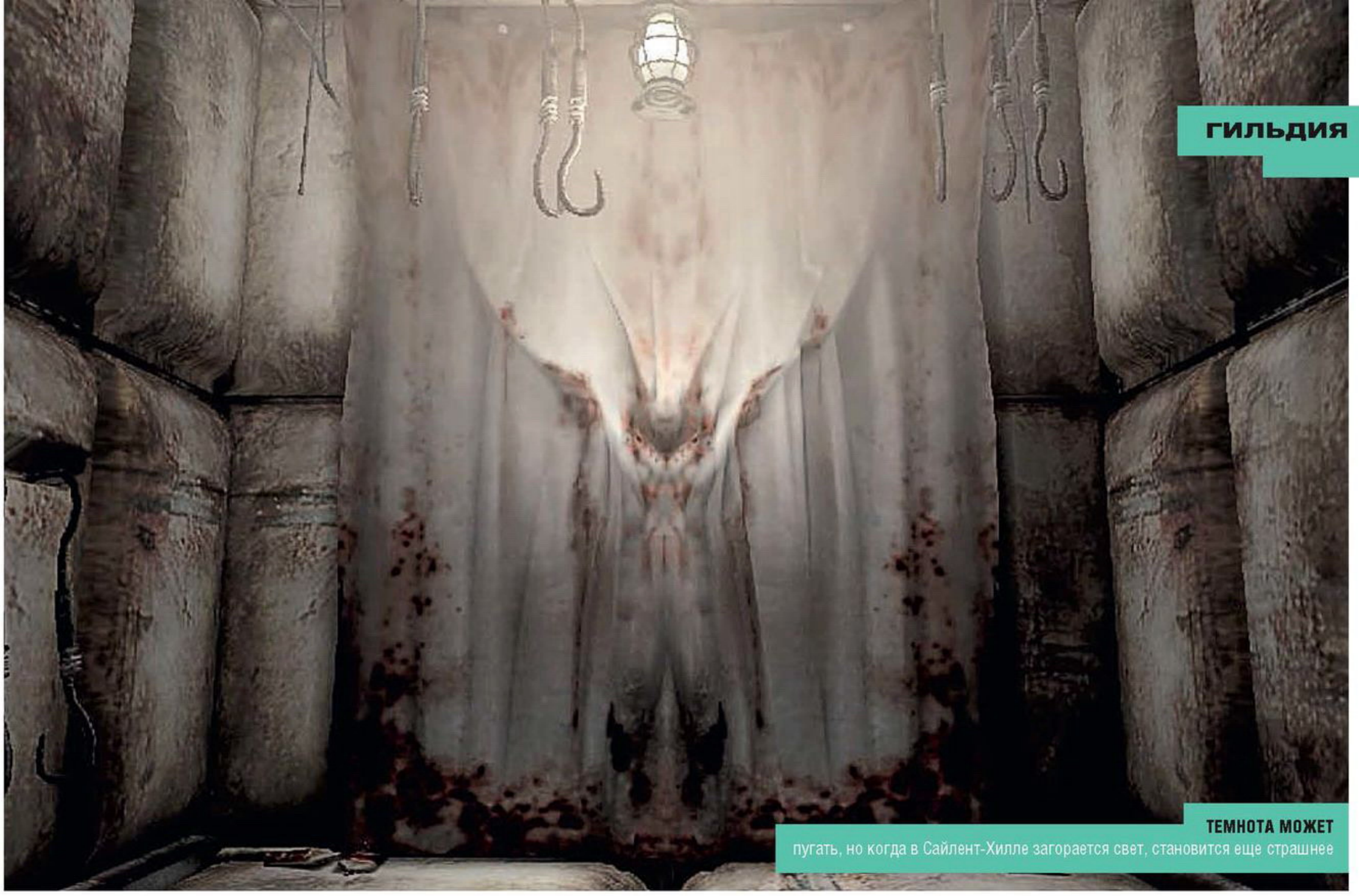
ПОБИТЫЕ, НО ДОВОЛЬНЫЕ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Стремительно набирающие популярность квеструмы долго проходили мимо меня. Многие друзья их посещали и пытались затянуть и меня, но я оставался непреклонен. Отчасти из-за неуверенности в своих способностях к решению головоломок, отчасти из-за сомнений в том, что я смогу погрузиться в атмосферу «представления», не спрашивая себя поминутно, что я тут делаю.

Мое упрямство дало слабину только с приглашением на квест, посвященный Silent Hill, – сказалась безграничная любовь к серии. К тому же обещали жутко правдоподобный антураж и прямо-таки безжалостный перформанс – перед началом квеста нам вежливо объяснили, что нас будут бить. По правде говоря, это только обнадежило: получая на орехи от медсестер и Пирамидоголового, волей-неволей поверишь в реальность происходящего.

Атмосфера на месте царила вовсе не жуткая – улыбчивые организаторы, удобный диванчик, даже чай с печеньками. Но внезапно зазвучала знакомая сирена, свет погас, а организаторы куда-то исчезли. Нас окружили мрак, грязь, ржавчина и жуткие шорохи. Нужно думать, решать головоломки, а я стою как вкопанный, заново переживая поход в комнату страха в далеком детстве. В себя пришел быстро, но у более впечатлительных людей похожий острый эффект, наверное, может растянуться и на все прохождение.



ТЕМНОТА МОЖЕТ
пугать, но когда в Сайлент-Хилле загорается свет, становится еще страшнее

ОБИТАТЕЛИ
проклятого города безмолвны, а потому историю этих мест рассказывают предметы и сами локации. Только всматриваясь в детали можно разобраться в происходящем

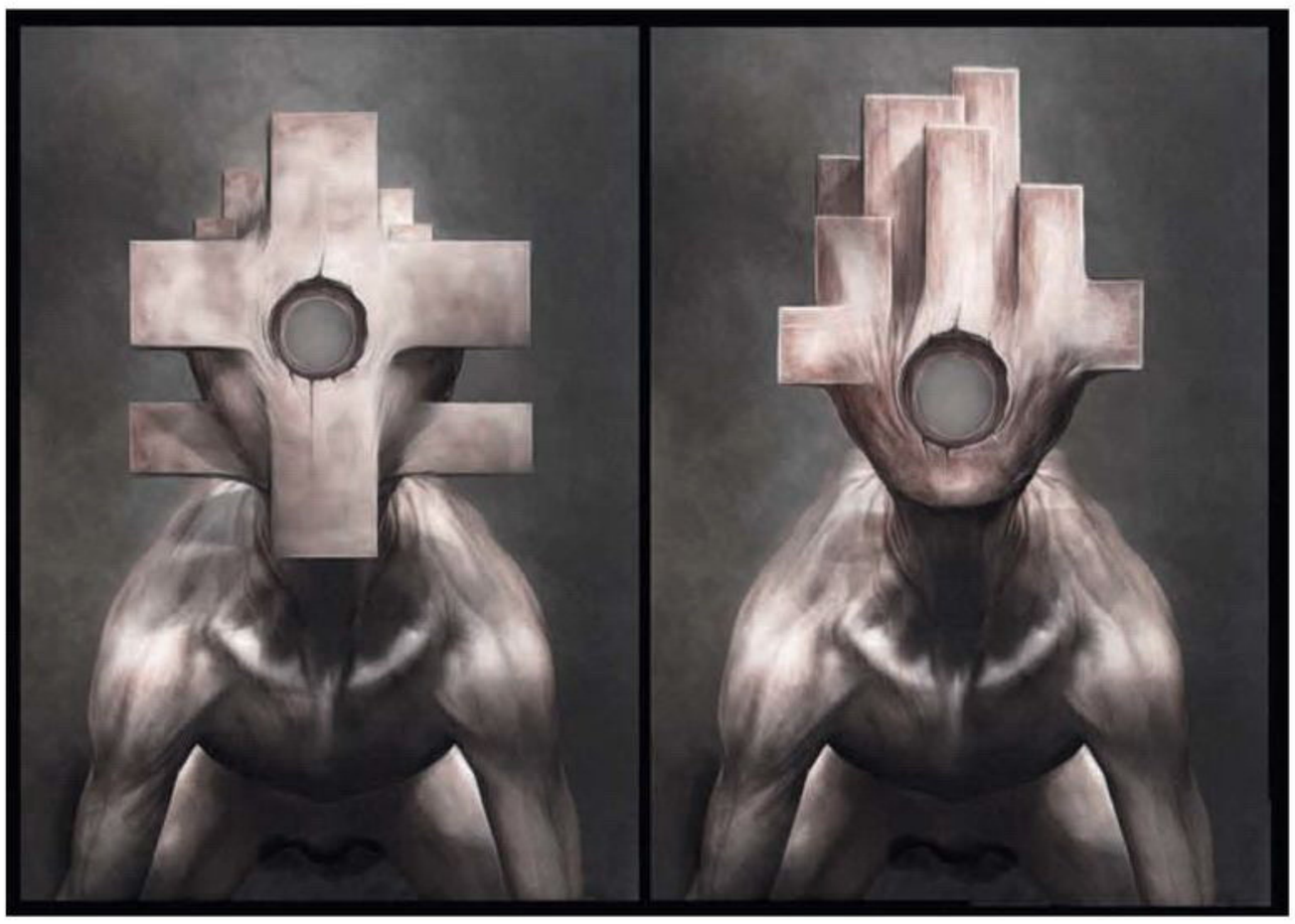
ЗАБЛУДИТЬСЯ
и остаться в одиночестве среди ржавых труб и таящих опасность коридоров довольно жутко, но в Сайлент-Хилле возможно и такое. Кто знает, найдете ли вы путь домой?

И да, в процессе нас действительно неплохо потрепали. Правда, мы сами больше мяли и толкали друг друга – бегать, карабкаться и лазить приходилось много, а в условиях нехватки времени и наступающих со всех сторон монстров делать это приходилось быстро и сумбурно. А вот головоломки в такой атмосфере решать непросто. Но, возможно, сказалась моя неопытность: посещая квест впервые, плохо представляешь, за что нужно хвататься и куда смотреть в первую очередь.

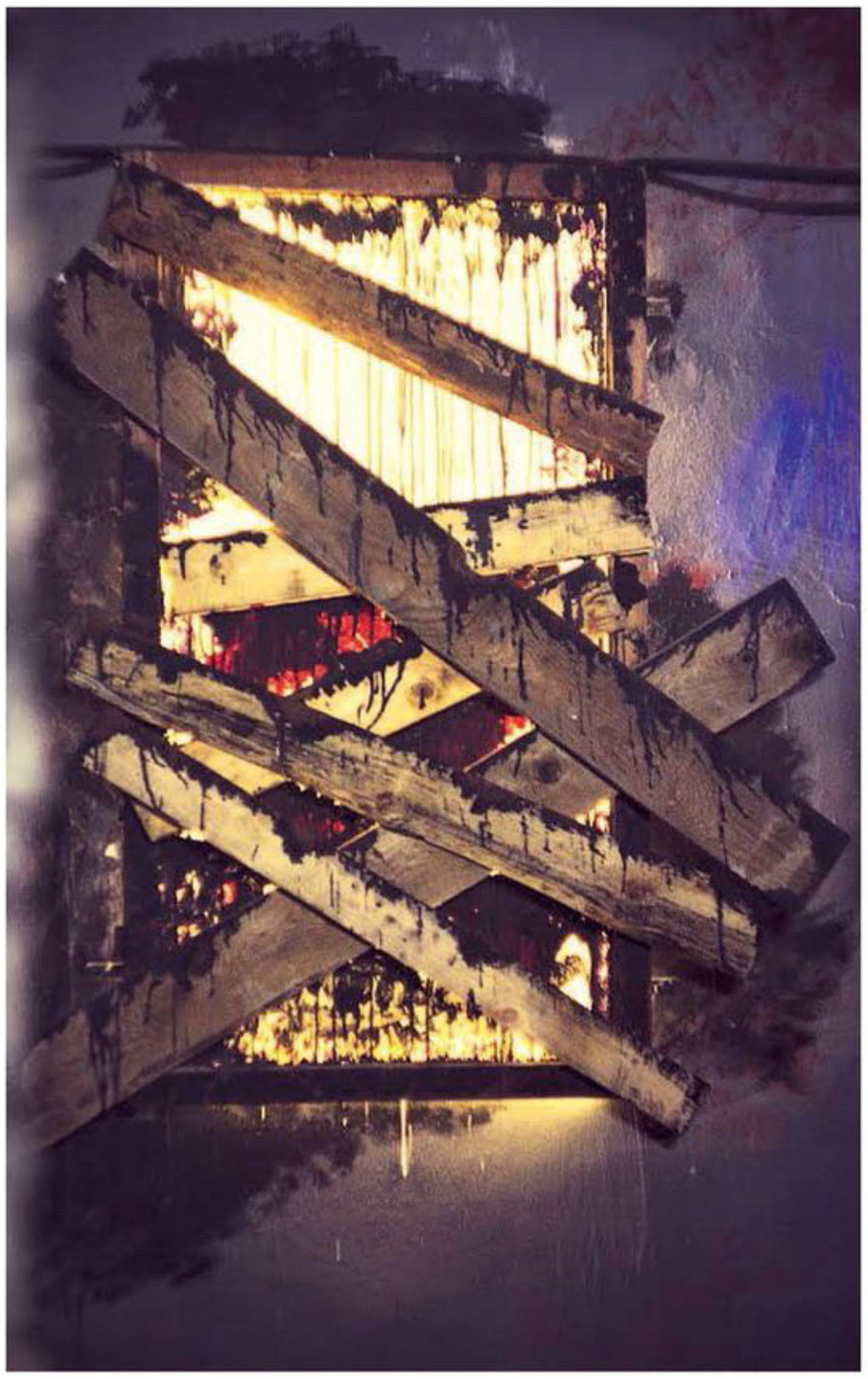
Хлопот организаторам мы, конечно, доставили. И декорации ковыряли где не положено, и важные предметы теряли, а на задачках застревали так, что наши покрасневшие от стыда лица даже в темноте видны были. Выбрались мы, сильно превысив отведенный лимит времени, грязные, побитые, в рваных защитных костюмах, но довольные. Главного не отменишь: было жутко, но весело.

КОММЕНТАРИЙ ОРГАНИЗАТОРА

На самом деле мы всегда спрашиваем у игроков, чего они хотят – легкой прогулки по городу или «жести» с полным контактом, – и исходя из этого уже решаем, какого сценария «существа» будут придерживаться. Всегда стараемся дать нашим гостям желаемое, а по



ПО УЛИЦАМ туманного городка бродят самые причудливые и опасные монстры, быть может кто-то из них однажды встретится и игрокам



возможности даже больше! Кстати, в основном публика хочет именно «жести», так что все прекрасно понимают, на что подписываются, и ответной агрессии от игроков мы почти не видим – только крики. Погружение в атмосферу и ощущение опасности у нас всегда «на все сто», ведь никто не знает, чего ожидать от «существ» и какой «вред» они могут нанести.

СЕРДЦЕ ЗАМЕРЛО

КАТЕРИНА ТАРАСОВА

Я заядлый квестолюб, и большинство квестов, которые мне довелось пройти, были именно пугающими действами с участием актеров. Каждый раз я отправляюсь на игру именно с настроем побояться от души, и Silent Hill подарил мне столько острых ощущений, что, как в песне поется, мое сердце остановилось, мое сердце замерло.

D-Cube продумали каждую комнату, кажется, до последнего мазка облупившейся краски на стене. Нам пришлось и покружить вокруг гроба в зале жертвоприношений, и поползать по вентиляции, и столкнуться с очаровательными медсестрами, и приложить немало усилий к спасению собственной шкуры в остальных локациях.

МЕДСЕСТРЫ, несмотря на свою пугающую внешность, поначалу могут показаться безобидными. Но поверьте на слово – не стоит подходить к ним слишком близко

А их было действительно много, и ни в одной мы не чувствовали себя в безопасности. И уж как жутко все скрипело, стучало и шуршало! Только музыка подкачала. Несмотря на мою искреннюю любовь к композициям Акиры Ямаоки и Джеффа Данны, пятерка закольцованных треков на исходе второго часа успела надоесть, хотя общего впечатления это не испортило.

Обычно в перформансах головоломок не слишком много, но в Silent Hill их хватало. В основном они сводились к стандартной схеме «сложи пазл – найди ключ – вычисли код», но каждая загадка хорошо вписывалась в игровое пространство, а внезапные появления персонажей не оставляли шансов хотя бы одну задачу обдумать спокойно и сосредоточенно.

И наконец, самое важное в хорошем перформансе – населяющие пространство герои. Грим D-Cube, наверное, заслуживает отдельной статьи, поэтому скажу лишь, что все монстры выглядели правдоподобно и инфернально одновременно. Ребята невероятно порадовали умением подстраиваться под любое действие игроков – их импровизация была более чем органичной. Огромное спасибо хочется сказать режиссеру: все интерактивные мини-спектакли были невероятно насыщенными и не успевали наскучить ни капли.

Меня несложно заставить бояться каждого шороха, но еще ни один квест на моей памяти не оставлял после себя такого долгоиграющего послевкусия. И я, даже зная все его секреты и подвохи, очень хочу вернуться туда еще раз. За атмосферой, за драйвом и, как говорят организаторы, за оставшейся в туманном городе душой.

КОММЕНТАРИЙ ОРГАНИЗАТОРА

Все игроки разные. Скорость прохождения и разгадывания загадок у них, соответственно, тоже разнится. Наш коллектив старается быстро ориентироваться и действовать по обстановке. Мы готовы ко всему: если команда тормозит и застревает, мы прямо на ходу

меняем сценарий и помогаем игрокам решить задачу. При этом актеры действуют исключительно в рамках роли, и все проходит естественно, без ущерба для атмосферы.

ЧУЖАЯ ВЕРА ЗАРАЖАЕТ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Начнем с того, что Silent Hill – серьезная часть моей жизни. Я еще карапузом наблюдал, как играет в первую часть мой отец, годы спустя сам сдерживал скупые мужские слезы на финале второй части, засматривал диск с экранизацией до дыр и писал плохие фанфики. Короче, Тихий Холм мне роднее, чем город за окном. Участие в квесте, косплей-вечеринке, ролевой игре или еще чем-нибудь подобном было лишь вопросом времени – каждый настоящий фанат рано или поздно доходит до переодеваний.

Единственное, чего я боялся, – кустарности. Слишком дорог мне этот мир, чтобы видеть, как его пытаются слепить из палок и желудей. Я уже пару раз бывал на квестах и привык к ощущению легкого разочарования в моменты, когда наружу лезли обляпанные краской проводки, отходящие от очередного «магического артефакта». Приходится постоянно напоминать себе, что организаторы старались, сами все изготавливали, да вообще чего я, собственно, ожидал? В этот же раз мне приходилось повторять про себя, что это все понарошку.

Нет, я вроде бы относительно взрослый, здоровый, занудный человек и отличить реальность от спектакля пока еще могу, но, черт возьми, иногда я правда забывал на несколько секунд, что вокруг не тот самый мир, по которому бродили Джеймс Сандерленд и Гарри Мэйсон. Что гонятся за нами обычные ребята в гриме, а не монстры, порожденные больной фантазией. Что мечта идиота не сбылась и я не оказался во всамделишном Сайлент-Хилле.

АЛЕССА
родилась и выросла в Сайлент-Хилле. Этот жуткий город для нее родной и она знает все его самые темные закоулки. Поэтому не удивляйтесь, встретив ее там, где вы этого совсем не ожидали

ИМПРОВИЗАЦИЯ
в квестах и перформансах – важная штука, потому что одно и то же событие можно разыграть по-разному

Безусловно, все дело в высочайшем уровне исполнения и, как бы избито это ни звучало, в душе. Я почувствовал, что люди, создающие этот квест, испытывают к SH те же нежные чувства, что и я, а потому выкладываются по полной. Они сами безумно хотят верить в то, что создают своими руками. Поэтому, если и были в том злосчастном подземелье, по которому мы брели, выбивающиеся проводки, никто их даже не заметил. Чужая вера заражает.

КОММЕНТАРИЙ ОРГАНИЗАТОРА

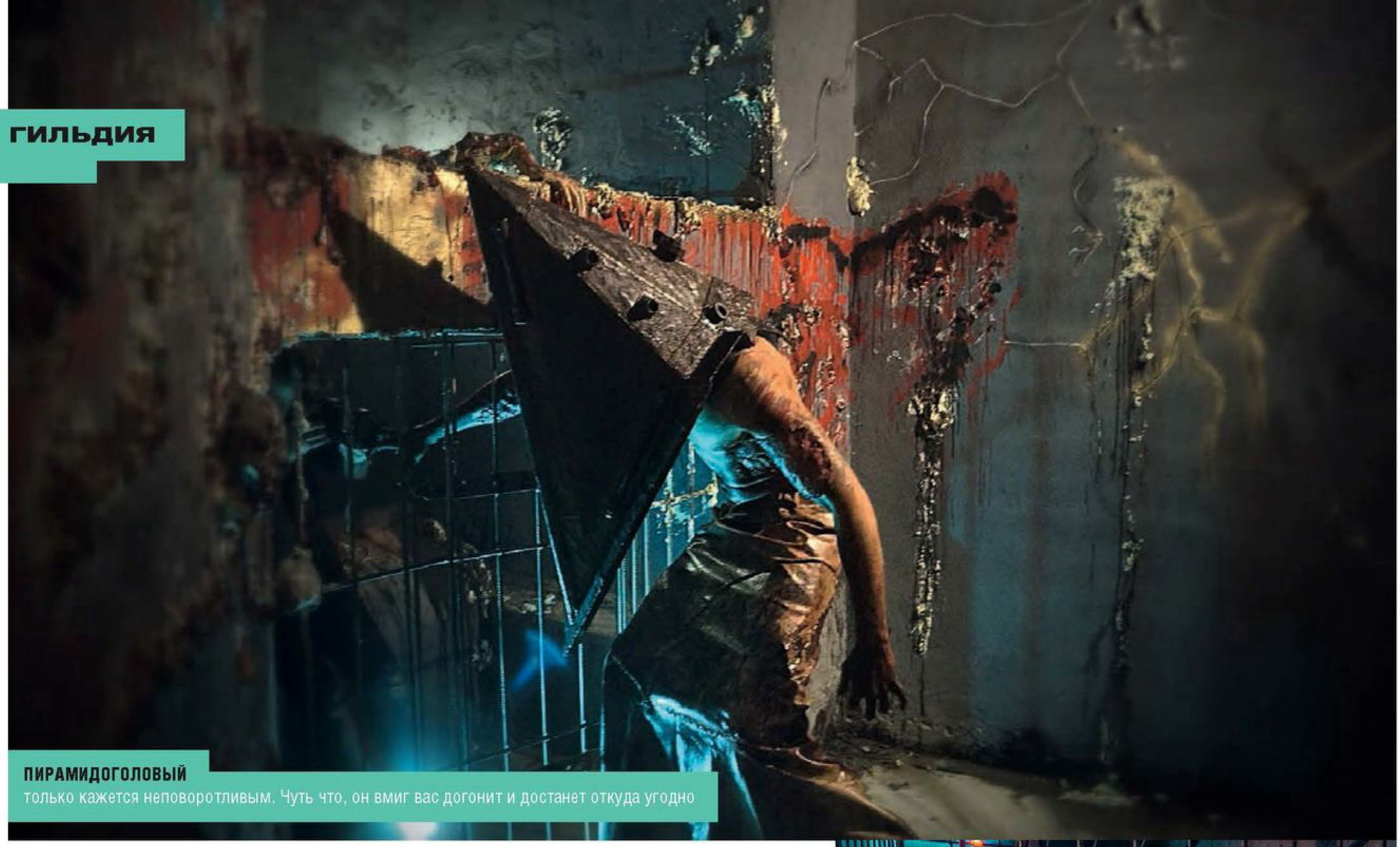
Наш квест – это результат симбиоза нескольких движущих сторон, вдохновленных одной идеей. С одной стороны – профессиональный танцевальный коллектив, специалисты по постановке шоу. Еще в 2010 году мы сделали целое перформанс-шоу на тему Silent Hill. С другой же – косплееры, фанаты этой вселенной. Именно они были на концерте у Акиры Ямаоки и Мэри Элизабет Макглинн и получили одобрение самого маэстро.

Поэтому вопрос «какую тему выбрать для квеста» не возникал. Декорации делали люди, любящие Silent Hill и атмосферу этого города. Не было даже определенного плана того, что и как декорировать. По большей части все рождалось в процессе. Мы просто смотрели и думали, что лучше добавить, что убрать, а что переделать.

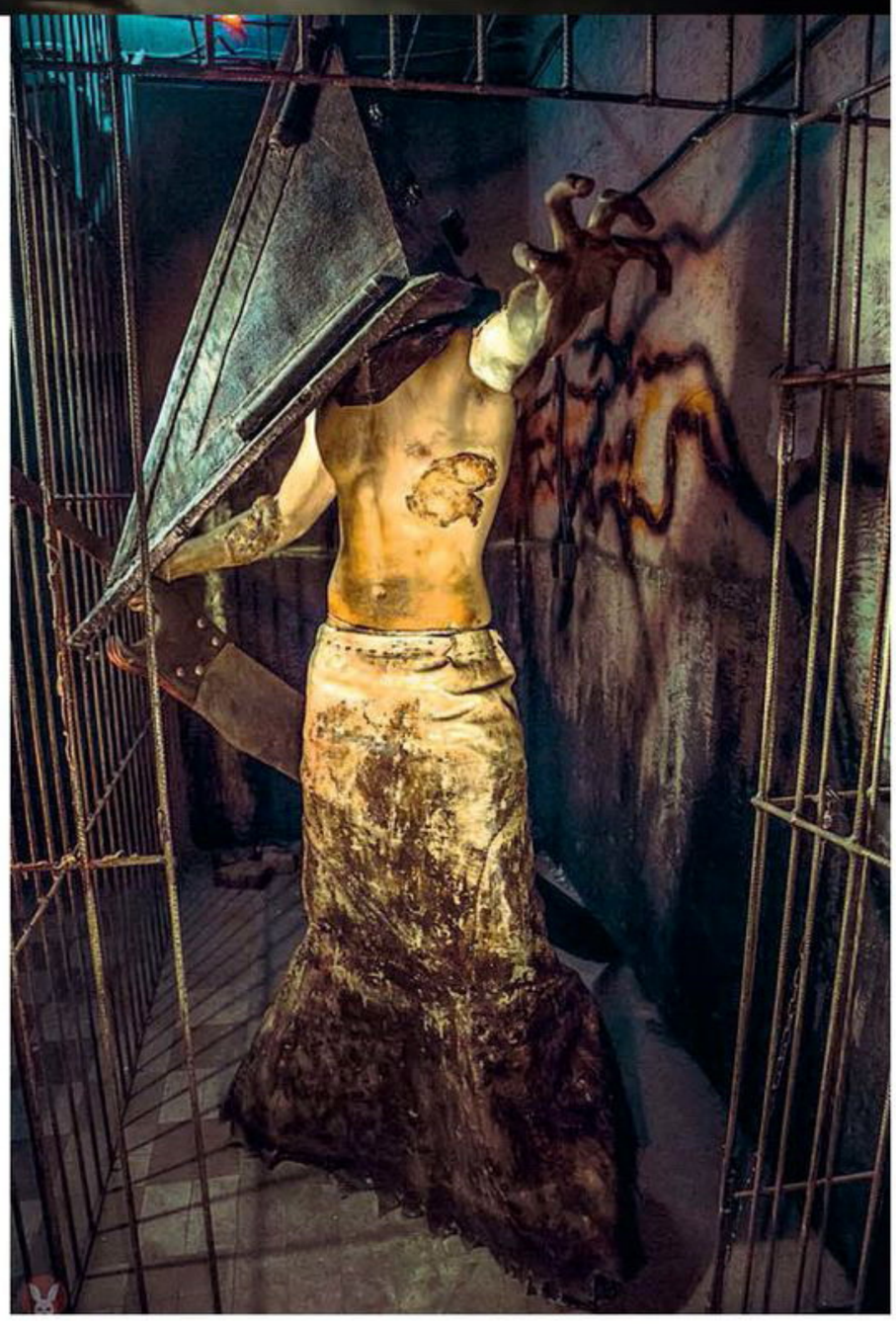
ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

К своему страшному стыду, я никогда не играл в игры серии Silent Hill, зато бывал на нескольких квестах и вообще люблю загадки всех сортов. Поэтому я чуть ли не единственный из нашей небольшой храброй компании оценивал в первую очередь загадки, а не атмосферу. Хотя признаю, в квесте Silent Hill от D-Cube их сложно отделить друг от друга.



ПИРАМИДОГОЛОВЫЙ
только кажется неповоротливым. Чуть что, он вмиг вас догонит и достанет откуда угодно



МОНСТРЫ
вам не друзья, но в их действиях можно разглядеть не только угрозу. Иногда именно порождения проклятого города становятся вашей единственной спасительной соломинкой

Квест большой, на прохождение дается два часа, а комнаты дополняются множеством ответвлений и тайных проходов. Прохождение нелинейно – внутри одной комнаты можно одновременно решать несколько задач, – притом нелинейно настолько, что даже авторы не знают всех возможностей. В какой-то момент мы умудрились успешно применить неправильный ключ в неправильном месте, но узнали об этом только постфактум.

По сути своей Silent Hill от D-Cube – гибрид классического эскейп-рума и перформанса, где головоломки перемежаются встречами с Пирамидоголовым и медсестрами. Загадки последовательны и логичны, но в большинстве своем заканчиваются открытием того или иного замка, что несколько расстраивает.

С актерами все еще сложнее. С одной стороны, они призваны сгустить атмосферу и отлично справляются с этим. Но если команда вдруг начинает тупить (а, видит бог, мы тупили как никогда), то ее члены становятся заложниками собственных образов. И если вас загнали в угол, а вы до сих пор не догадались, что делать дальше, им приходится угрожающе нависать над вами и подталкивать вас в сторону нужной двери.

Тем не менее Silent Hill – один из самых необычных квестов, в которых я участвовал, и в первую очередь благодаря органичному сочетанию головоломок и перформанса, приправленному потусторонней атмосферой.

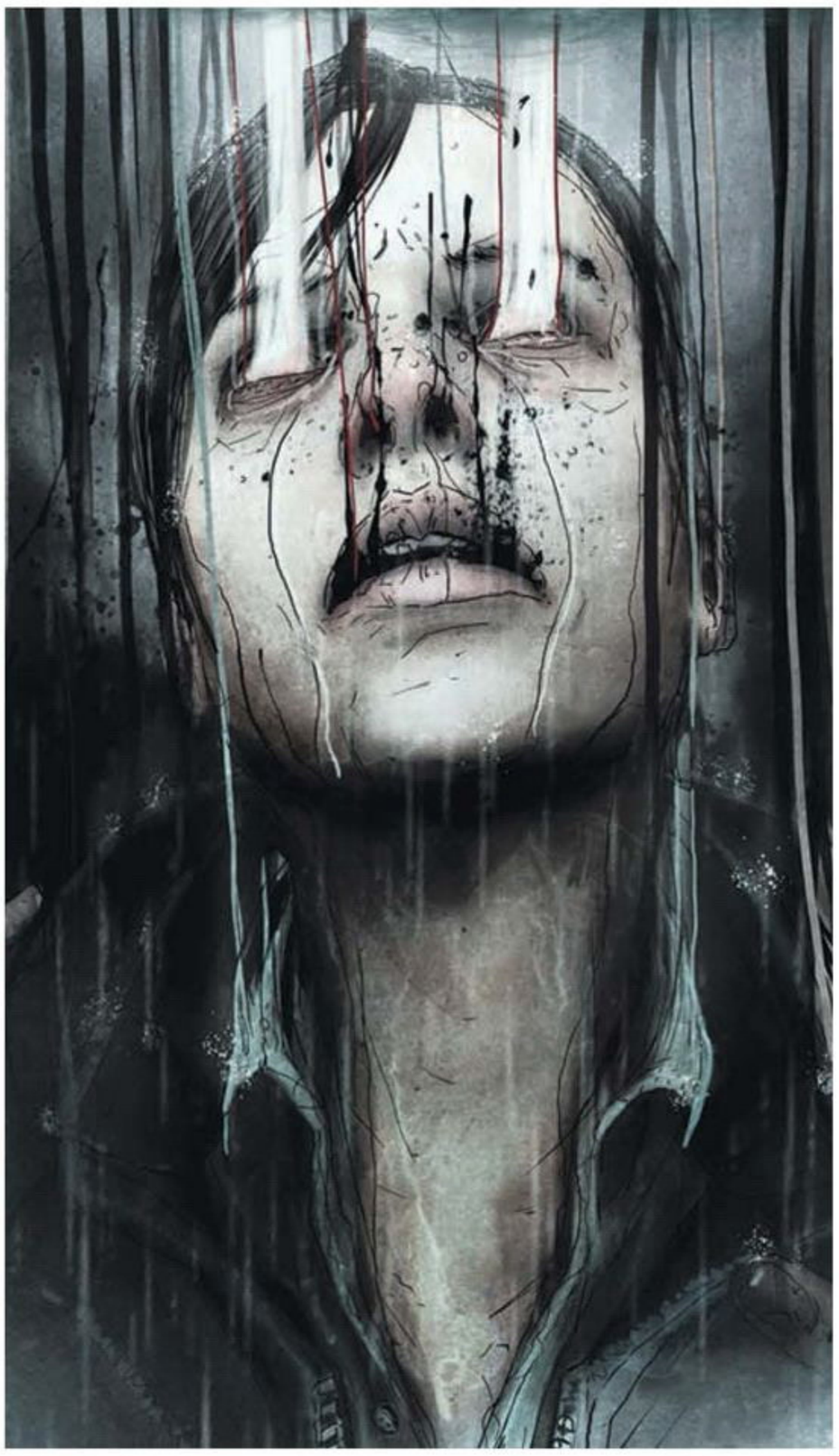
КОММЕНТАРИЙ ОРГАНИЗАТОРА

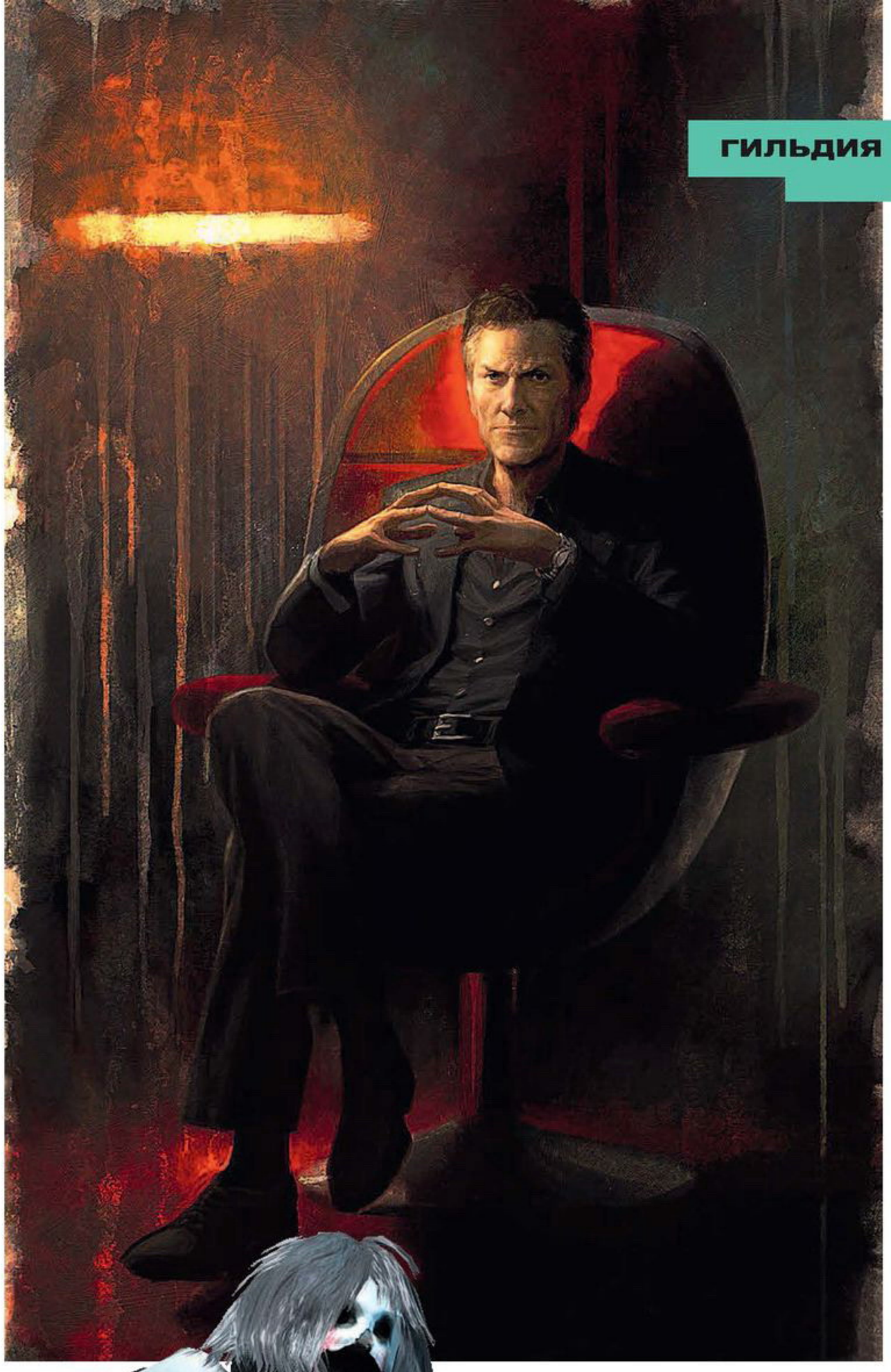
Задачи и головоломки придумывались при разработке квеста, но шлифовались и улучшались уже в процессе тестовых игр. Изначально загадки были гораздо сложнее, но в процессе многое упростили. У нас все-таки хоррор, а в постоянной атмосфере страха и ужаса очень сложно думать, анализировать и принимать решения. Но в интересности загадки ничего не потеряли!

НЕ БУДЬТЕ СНОБОМ

ЗАХАР БОЧАРОВ

Участие в квесте по Silent Hill для меня оказалось полной неожиданностью: согласился я на эту авантюру буквально за день до ее начала. В серии от Konami я больше всего ценю атмосферу и историю, но точно не загадки, которые в большинстве своем мне всегда казались нелогичными. Квест в реальности обещал как раз таки





В ИГРАХ на улицах туманного города можно было встретить не только кровожадных тварей, но и вполне живых людей, преследующих свои цели и направляющих игрока

обилие подобных задачек – впрочем, вперемешку со свежими эмоциями новичка в подобного рода делах. Так что я был настроен сдержанно оптимистично.

Опасения отчасти оправдались. Полного погружения, к сожалению, не случилось. Несмотря на хорошую игру актеров и с любовью воссозданные декорации, я все же нередко осознавал себя частью хорошо спланированной постановки, а не случайно забредшим в Сайлент-Хилл путником. В кульминационный момент «монстры» не сделают тебе больно, да и отбиться от них по большому счету нельзя.

Вот что бы вы сделали, если б вас тащили по грязному полу? Правильно – сопротивлялись со всей дури и кидались в обидчика всем, до чего руки дотянутся. А делать этого не стоит, перед началом организаторы вежливо просят актеров не травмировать. Значит, все-таки человек, а не монстр. Значит, отпустит. Значит, настоящей опасности нет. И в момент этого осознания степень напряжения падает ощутимо ниже, чем хотелось бы любителю острых ощущений.

Была еще одна загвоздка: в прохождении подобных квестов большинство из нас большого опыта не имело, и команда частенько зависала даже в простых ситуациях. Что в таких случаях делает играющий в компьютерную игру? Открывает руководство или устраивает передышку. Оба варианта в заданных условиях не работают, а потому приходилось терпеливо ждать и выслушивать все более очевидные подсказки по микрофону.

Но если снизить требования и плюнуть на то, что трупы – это манекены, кровь на стенах – просто липкая красная жижа, а ты – тупица, то от процесса начинаешь ловить кайф. Последовательность действий в комнатах выстроена логично, головоломки требуют командной работы, а радость от наконец-то поддавшейся двери близка к экстатической. В процессе прохождения, кстати, пришлось и поползать по узким шахтам, и быстро убегать, и даже чуточку огрести от жителей воссозданного городка, так что дорогой костюм лучше оставить до свадьбы и морально подготовиться унести в качестве сувенира пару ссадин и синяков. Костюмы актеров, надо сказать, потрясают – они как будто сошли со скриншотов. И это лучший комплимент, который тут только можно сделать.

Если вы жаждете новых впечатлений, смело собирайте команду единомышленников и отправляйтесь на квест. Главное – не будьте таким снобом, как я, и не ждите слишком многого. Тогда удовольствие от процесса перекроет мелкие недочеты.

КОММЕНТАРИЙ ОРГАНИЗАТОРА

Мы стараемся по мере возможности улучшать или видоизменять наш квест, основываясь либо на собственных наблюдениях, либо на мнении команд после прохождения. Поэтому нам важен каждый отзыв. Это интересно и нам самим, поскольку это всегда здорово – испробовать что-то новое. Сейчас уже почти полностью переделана механика в одной из локаций, да и «существа» стали гораздо опаснее. Команду «Игромании» решили выпустить живой и невредимой, без особых травм и увечий! ■

ГДЕ? Москва, офис NVIDIA
ЧТО? Ранняя версия дополнения

НЕ ВОДИЦА

ИГРАЕМ ТРИ ЧАСА В «КРОВЬ И ВИНО»

АРТЕМИЙ КОТОВ

НИ ОДИН ПЯТАЧОК в оригинальной игре не сравнится по красоте с Туссентом. Малахитовая зелень, ясное небо и цветастые домики обрамляют величественный Боклер

CD Projekt RED уже почти готова проститься с Геральтом и начать полноценную разработку **Cyberpunk 2077**. Последний аккорд – «Кровь и вино», гигантское дополнение, в котором поляки намерены показать все, чему их научила трилогия о ведьмаке. Мы провели в солнечном Туссенте три часа. Нам есть что рассказать.

ЧТО ТУТ ПРОИСХОДИТ?

Подобно «Каменным сердцам», дополнение стартует на большаке. Геральт из Ривии шевелит Плотву к очередной деревушке – и там на доске объявлений находит новый ведьмачий заказ.

Вскоре работа приводит ведьмака в Боклер, столицу нильфгаардского герцогства Туссент. В место, где трава всегда зелена, праздник всегда в разгаре, а у каждого уважающего себя гражданина есть личный виноградник. Эти края не опустошила война, и у местных рыцарей есть время кичиться обетами и охотиться на чудовищ во имя славы.

Но не все так славно в Туссенте. Заказчиком оказалась сама герцогиня Анна Генриетта: в Боклере завелась бестия, которая жестоко расправляется с благородными мужами. Едва прибыв на место, Геральт выясняет подноготную жертв – и простое, казалось бы, дело о серийных убийствах принимает новый оборот.

«Каменные сердца» времени не теряли: история стремительно развивалась, жонглировала жанрами и подкидывала одну кульминацию за другой. Новый аддон даже на фоне предшественника впечатляет динамикой. Геральту теперь даже нет нужды рассекать на Плотве километры полей – задания устроены так, что от одной сюжетной сцены до другой будет рукой подать, – а коли уж попросят хорошенько взмылить лошадь, то только в самом задании. Но там уж будет не до скуки.

В ЦЕЛОМ ПОСТАНОВКА аддона на высоте, но иным моментам уделили мало внимания

МЫ ПОКА НЕ ЗНАЕМ про возможные любовные линии аддона, но все ставки – на герцогиню

Скучать в новом аддоне вообще некогда: каждая первая сцена развивает сюжет, а каждая вторая мгновенно оборачивается приключением. Для примера, за три часа на меня обрушили четырех новых боссов и дали возможность избежать стычки с пятым. Возможно, я просто не дошел до «передышки» и привычной сюжетной развилки, но поначалу трудно забыть о сюжете и безмятежно выйти на большак.

Несмотря на бешеный темп, обилие катсцен и общий размах, сама завязка «Крови и вина» вышла чуть более пресной, чем у «Каменных сердец». Августейшие особы, серийные убийства, задание с подвохом, меньшее зло – мотивы сами по себе знакомые, и подача привычная. «Каменные сердца» помещали Геральта в как-никак нестандартную ситуацию, да и стартовые герои там были куда любопытнее.

Зато хорошо видна сквозная идея. Красной нитью во всех сценах проходит высмеивание рыцарской романтики, а ее наивная фальшь противопоставляется прозаичной реальности. Рыцари в золотых латах и с павлиньими перьями на шлемах отважно убивают скованных монстров и чтят смешные традиции, а знать на праздничных соревнованиях ловит искусственную золотую рыбку и лошадь с нелепым игру-

ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ часто начинаются под предлогом эскорта для знати. И только сами сценаристы наперед знают, чем обернется очередной контракт

КОНТРАСТ между северными королевствами и Туссентом ощутим уже в Велене: стоит увидеть рыцарей в вычурных золотых латах среди перекошенных лачуг, как сразу хочется грустно улыбнуться

УЖЕ В ПЕРВЫЕ МИНУТЫ Геральт встретит старых знакомых. Для поклонников саги Сапковского разработчики припасли куда более знаменательные встречи. Готовьте вино!

шечным рогом на лбу. Райский Туссент погряз в имитации, что и приводит к появлению местной бестии. И все это – только вступление.

МУТАЦИИ ПОВСЮДУ

«Кровь и вино» не зря так долго делают – нововведений тут хватает и без двадцатичасового сюжета. Туссент по площади не уступает Велену, а по концентрации скорее превосходит. Земли усыпаны деревнями с досками для объявлений, гнездами чудовищ, виноградниками и прочими «знаками вопроса». А внешне Боклер и окрестности напоминают то Италию, то Францию. По сочным лугам разбросаны ветряные мельницы, дороги усыпаны опрятными разноцветными домиками, а на фоне горы возвышается сама столица Туссента. Боклер меньше Новиграда, но стоит пройтись по его улицам – и «столица мира» покажется вам смрадной помойкой.

Механику доработали и расширили. Инвентарь сделали еще удобнее (появилось деление предметов на категории), в быстром доступе переработали подменю бомб, которые теперь делят одну ячейку и сменяют друг друга по нажатии специальной кнопки. Появились новые виды брони и оружие, а ведьмачьи комплекты теперь можно прокачать до гроссмейстерского уровня. Полный такой комплект дает Геральту разные бонусы – например, один лишний заряд алхимических предметов или возможность наносить критический урон бомбами.

Кроме того, появился новый комплект средней брони и оружия – школы Мантикоры. В обычной конфигурации он уже равен гроссмейстерским комплектам других школ, а внешне схож с одеждой Геральта из первого «Ведьмака». Ну и еще одна мелочь: ведьмачьи комплекты разрешили перекрашивать.

Всякие украшательские безделицы дополнению вообще не чужды. Так, в начале игры

СУДИТЬ О КАЧЕСТВЕ реализации вообще рано, у разработчиков предостаточно времени на отшлифовку всех нововведений

Анна Генриетта подарит вам опустевший виноградник. Разработчики превратили его в жилище на манер игр **Bethesda**: за кругленькую сумму вы можете обновить интерьер, прикупить точило и верстак бронника и даже украсить виноградник самостоятельно. Полки для ваших книг, стены для картин, стойки для мечей – словом, масса удобств для какого-нибудь итальянского убийцы в капюшоне. Зачем вся эта красота Мяснику из Блавикена, не совсем ясно, но отчего бы и нет.

Разработчики подняли потолок развития и добавили более опасных врагов, заодно снабдив Геральта новыми формами мутаций. В Боклере ведьмак получит письмо от «дорогой подруги», из которого узнает об исследованиях некоего профессора Моро. Выполнив цепочку побочных квестов, Геральт откроет в меню развития новый раздел. В нем за опыт приобретаются особенно сильные мутации, разделенные по трем основным ветвям: синяя, красная и зеленая.

PR-менеджер CD Projekt RED заботливо загрузил нам во время показа сохранение, в котором цепочка Моро пройдена и новая механика доступна. Покупка мутаций открывает новые ячейки в меню обычных умений, а эффекты самих супермутаций граничат с читерством. Так, одна из «синих» мутаций позволяет замораживать врагов ударом Аарда и одним взмахом разбивать жертву вдребезги. Одна из «красных» учит моментально убивать врагов, у которых осталась четверть здоровья, – успешная контратака превратится в казнь. Одна из «зеленых» мутаций наносит урон противникам, когда они бьют Геральта. Или, вот, «вторая жизнь»: она раз в 180 секунд спасает ведьмака от смертельной раны, делая его на короткое время неуязвимым и полностью восстанавливая здоровье.

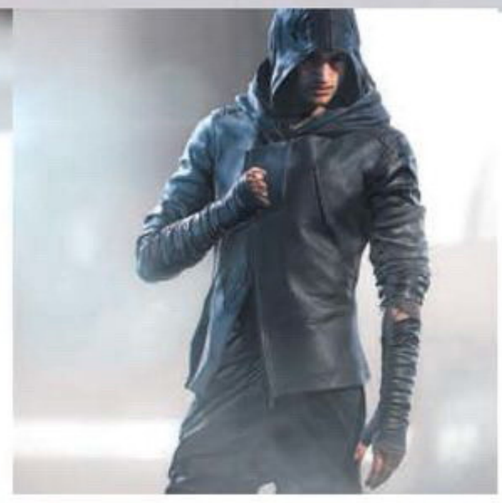
БИТВЫ С БОССАМИ, как минимум в начале игры, принципиально не отличаются от того, что мы видели в «Дикой Охоте» и первом аддоне. Если они вас не устраивали раньше, не устроят и теперь

Но рано опасаться кромешного дисбаланса. Во-первых, только одна такая мутация может быть активна. Во-вторых, та же «аардовая заморозка» совершенно бесполезна против юрких боклерских сколопендроморфов – сколько ни морозь, не заледенеет. Ну и в-третьих: кто знает, какие ужасы ждут Геральта в Туссенте. Мы едва увидели начало игры… хотя вызов уже оценили. ■

MIRROR'S EDGE: CATALYST

ВСЕ ХОРОШО

ОЛЕГ ЧИМДЕ



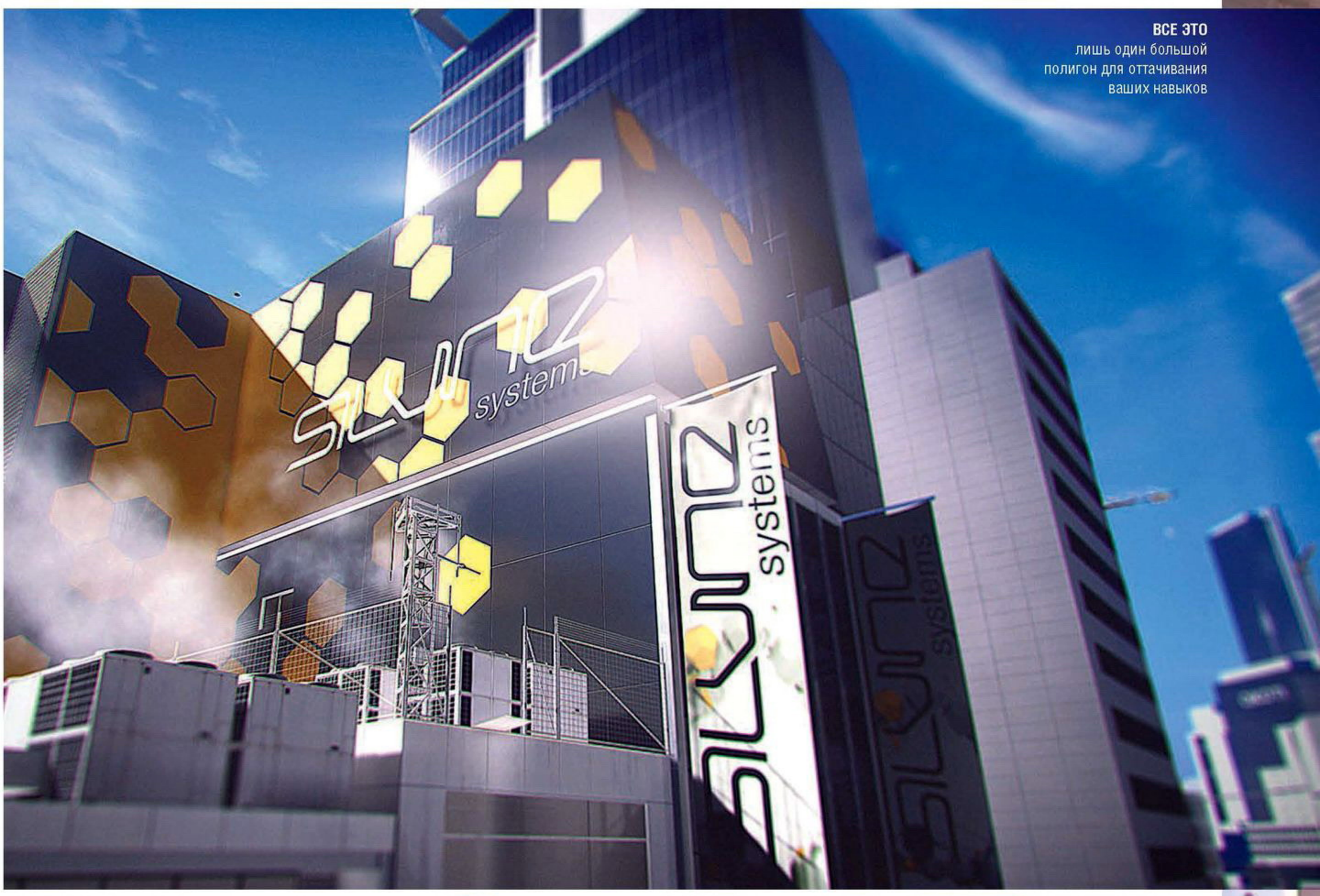
Время – деньги, так что быка – за рога. Вот информация для тех, кто спешит: судя по бета-версии, все у **Mirror's Edge: Catalyst** хорошо. Можете бежать.

Но если у вас есть минутка, то задержитесь, пожалуйста. Чуть меньше года назад я написал текст о том, что действительно цепляло в прошлой части и обязательно должно быть в Catalyst. Сейчас же вышло соотнести ожидания с реальностью. По бета-версии судить обо всей игре, конечно, сложно, но вполне себе получается.

ЧУВСТВО СВОБОДЫ

Mirror's Edge: Catalyst прежде всего игра про свободу. Все ее составляющие, как и в первой части, направлены на ощущение полета, когда нет рамок – только ты и постоянное движение. В изначальной **Mirror's Edge** никакого открытого мира не было и в помине – только линейные уровни, которые, впрочем, можно было проходить по-разному. Особенно остро нелинейность ощущалась в забегах на скорость с призраками друзей: чтобы обогнать тень друга, нужно было действовать максимально точно – каждый шаг шел в зачет. Даже в самых простых локациях мы находили новые маршруты: вот здесь можно пробежать от стены и отпрыгнуть (это быстрее, чем по лестнице), а здесь можно просто упасть и чуть пожертвовать скоростью, ведь это сэкономит полсекунды.

Больше всего на свете я боялся, что в Catalyst **DICE** не удастся продумать откры-



ВСЕ ЭТО
лишь один большой
полигон для оттачивания
ваших навыков

ПРОТИВНИКИ, в зависимости от их навыков, делятся на классы. К каждому, как водится, свой подход

ФАНАТЫ урбанизма будут в восторге

тый мир так же тщательно. А ведь речь идет о каждой секунде! Но то, что мы увидели в бета-версии, выполнено выше всяких похвал. Да, поначалу в поисках оптимальных маршрутов постоянно путаешься и падаешь, но уже очень скоро начинаешь буквально чувствовать город, видеть его как Нео Матрицу, без всякого «зрения бегущего» (а если что – можно легко активировать его, не теряя времени). Путей из условной точки А в точку Б очень много, и на каждом из этих путей где-то можно срезать, а где-то – сэкономить время.

У местного опенворлда есть огромное преимущество перед остальными: ему не нужно вас развлекать. Перемещение по городу – само по себе развлечение, которое вряд ли вам вообще когда-нибудь надоест.

Разумеется, есть и сайдквесты: доставить посылку на скорость, пробежать маршрут быстрее всех и все такое прочее. И если в каком-нибудь **Assassin's Creed** подобные вещи очень быстро утомляли, то здесь, когда челлендж печет тебе зад ежесекундно, сайдквесты становятся важнейшим инструментом для самосовершенствования.

ОТТОЧЕННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ

Самое главное, что нужно знать о Catalyst, – ощущается она абсолютно так же, как и первая часть. Это, конечно, комплимент, ведь Mirror's Edge была и остается самым техничным и точным симулятором паркура, где можно не долететь до уступа, банально не сделав один критически нужный шаг перед прыжком.

Впрочем, большой игре – больше возможностей! Здесь Фэйт гораздо ловчее, чем в первой части. Новых движений не так много, но все они максималь-

БОИТЕСЬ ВЫСОТЫ? Зря. В Mirror's Edge: Catalyst высота – ваш хороший друг

СТРАСТЬ К ГИГАНТИЗМУ – вещь опасная, целые цивилизации от такого загибаются

ЛЕГЧЕ ИГРА НЕ СТАЛА. Вы по-прежнему будете много и часто падать. Но кто не падал – тот не вставал, не так ли?

но полезны. Особенно когда речь идет о полосе с препятствиями в лице сотрудников «КрюгерСек». Почти всегда драка – наихудший вариант развития событий. Да и, судя по бете, удаются они Catalyst не очень ловко.

Лучший вариант – пробежать по стене, как следует пнуть господину с дубинкой по лицу и помчаться дальше, не теряя времени. Или прыгнуть на него сверху. Или дать ногой по колокольчикам в подкате. Или садануть так, чтобы он налетел на своего коллегу и они вместе упали с обрыва. Или… о господи, тут просто куча вариантов!

В процессе игры Фэйт зарабатывает опыт, который затем тратится на новые движения и другие возможности, – нововведение на первый взгляд спорное (было б гораздо лучше, если бы игрок совершенствовал свои личные умения, а не умения Фэйт), но, кажется, в игре с открытым миром без этого никуда. Да и одно другому не мешает.

ИДЕАЛЬНАЯ ЧИСТОТА

Визуально Город Зеркал отличается от города из первой части достаточно сильно. Более-менее стандартных небоскребов здесь почти нет – сплошь архитектурные извращения, превращающие городские панорамы в нагромождение пестрых кубов, пирамид и параллелепипедов. Впрочем, безвкусным местную архитектуру не назовешь – грани стали еще острее. Город Зеркал будто режет само небо на лоскуты своими острыми углами.

Но здесь по-прежнему чисто. Сложно сказать, сколько Конгломерат тратит на клининг и кто вообще убирает крыши, но бегать по ним – просто-таки эстетическое удовольствие. В бете мы успели побывать и в лабораториях Конгломерата. Интерьеры, как и экстерьеры, максимально идеальны. Чистые цвета, острые углы, тонкие шрифты, стеклянные поверхности, скользкий пол (никто не поскальзывается, так что все хорошо). Художники Catalyst ловко ловят тренды в архитектуре и дизайне и используют на полную катушку. Именно так должна выглядеть антиутопия. Должно же быть хоть что-то хорошее от тотальной

слежки и отсутствия свободы в обществе. Пусть хоть город стильным и чистым будет.

Дальность прорисовки в бета-версии, правда, смущает. По крайней мере, на PlayStation 4 она звезд с неба явно не хватает. Вряд ли вы заметите размытые текстуры окон во-о-он того здания вдалеке в динамике, однако красоту скриншотов это заметно портит.

ПЬЯНЯЩЕЕ ЧУВСТВО СКОРОСТИ

Как и в первой части, в Catalyst важно двигаться не переставая, ловя поток. Собственно, этот поток теперь отображается в виде специальной полоски внизу. Лестниц, труб и подтягиваний на всяческие леса и карнизы при движении лучше избегать – они значительно замедляют Фэйт, как и неудачные падения с небольшой высоты. По этой же причине любую драку лучше миновать.

Тот же самый побег из лабораторий в бете был обставлен в лучших традициях самых зрелищных боевиков: пули свистят, музыка обрастает новыми паттернами, Фэйт в слоу-мо разбивает стекло и избивает охрану Крюгера, скользит по стеклянному полу, взбегает по стене и пулей вылетает в окно – на свободу. Судя по всему, в Mirror's Edge: Catalyst постановочные сцены не редкость, что, пожалуй, хорошо. Но мы-то с вами знаем, что никакая постановка игре не нужна. Игрок – сам себе режиссер, и любой забег здесь, даже обычная доставка посылки, может стать самым красивым зрелищем на свете. Все зависит от твоего личного таланта, бегущий, и только от него.

ГОРОД разбит на три района и не может жить без услуг некоторых компаний

■■■

Все у Mirror's Edge: Catalyst, похоже, хорошо. Разработчики взяли все, за что мы любили первую часть, погрузили это в продуманный и просчитанный до мелочей открытый мир и добавили сюжет. Много сюжета. Будут и социальные возможности, чтобы вам было интереснее соревноваться с друзьями. Ну а музыкальным сопровождением занимается все тот же гениальный Solar Fields, музыка которого только подчеркивает ощущение безграничной свободы и свободного полета. Мечты сбываются, да? Игра выходит в начале июня. Кажется, лето будет жарким. ■

СЕВЕРНАЯ КОРЕЯ VS США

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ HOMEFRONT: THE REVOLUTION

ДЕНИС МАЙОРОВ

Homefront, при всех своих геймплейных проблемах, привлекала занятной и убедительной предысторией. Итак, КНДР наконец-то осуществила корейскую мечту и, потрясая ядерными ракетами, присоединила Южную Корею, образовав государство, сильное и в военном, и в экономическом отношении.

Затем последовала аннексия соседних азиатских стран и неминуемое вторжение в США, обернувшееся настоящим блицкригом. Штаты в руинах, и только остатки армии да гордые партизаны не бросают оружие. Классическая история о верности несправедливо обиженной отчизне и патриотизме. А вот **Homefront: The Revolution** историю переосмысливает и рисует совсем другую картину.

КРАСНЫЙ РАССВЕТ

В мире Homefront: The Revolution привычная нам история совершила необычный поворот, и Кремниевая долина образовалась не в Штатах, а в Северной Корее. Там, в самый разгар корейской войны, рождается Джо Тэ Сё, сын американца-военного и местной девушки. Много лет спустя он бросает учебу и открывает фирму в собственном гараже. Спустя десятки лет та вырастет в APEX Computers, крупнейшего и известнейшего в мире производителя компьютеров, смартфонов, планшетов и прочей электроники. Со временем APEX все больше средств инвестирует в медицину и военные разработки, а сын Джо Тэ Сё становится премьер-министром КНДР.

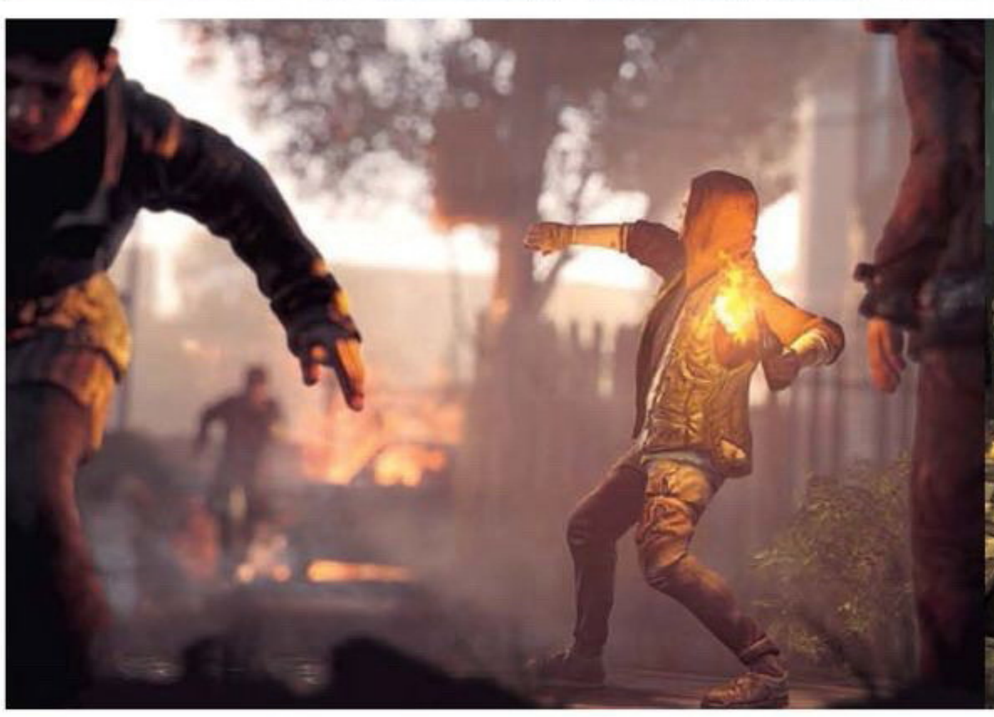
Ну а за океаном раскинулись просторы Соединенных Штатов Америки, страны, утонувшей в ближневосточных конфликтах. Правительство КНДР и APEX с радостью предоставляли Штатам кредиты на приобретение техники и вооружения, погрузив страну в безнадежную долговую яму. Но кровавыми тиранами власти КНДР в игре не выставляют – ракеты в сторону США полетели не сразу и не без причины.

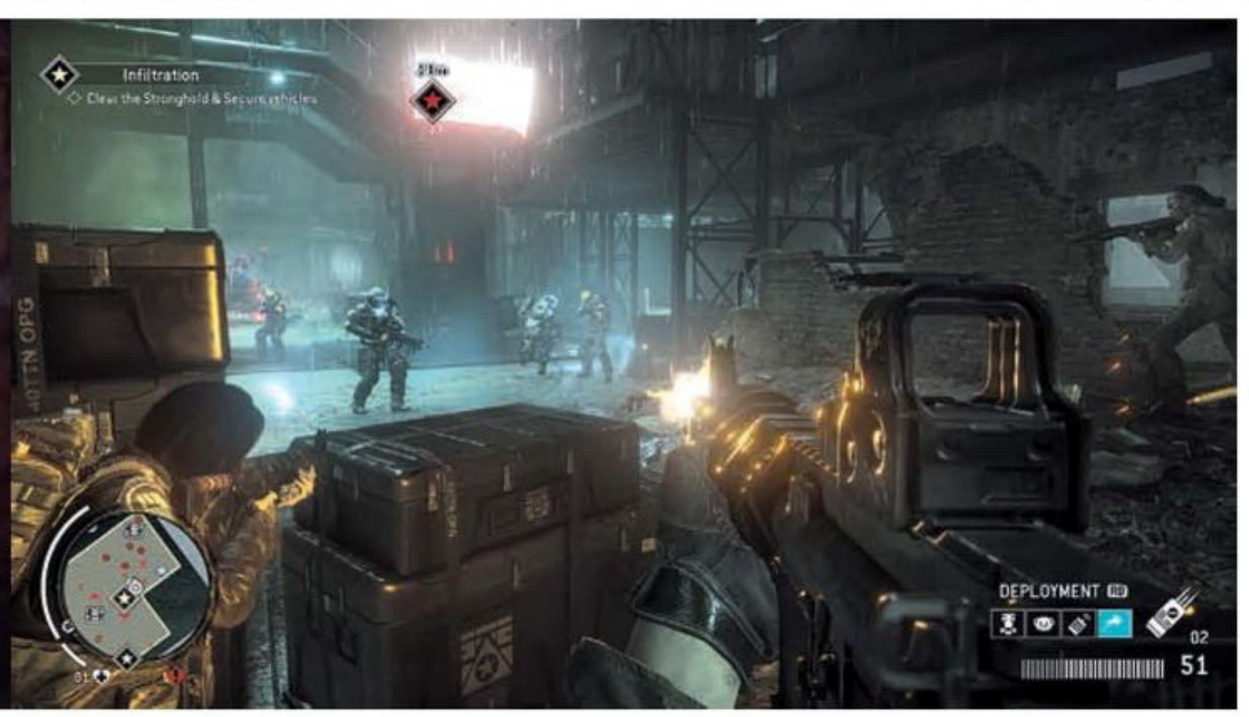
Сначала были долгие переговоры. Потом – предложение правительству Штатов сложить полномочия и передать бразды правления в руки корейцев до тех пор, пока долг не будет погашен. Но власти США гордо взбрыкнули и при этом долг все-таки не выплатили. Тогда-то в КНДР и решили применить силу. Ну а войну экономически ослабленные Штаты проиграли стремительно и безнадежно.

Завязка новой Homefront – откровенная сатира на государства, слишком уж усердствующие с вложениями в военную сферу. Корейцы не выставлены абсолютным злом, а беспечную политику правительства виртуальных Штатов никто не пытается оправдать.

Но это все лишь подоплека, поскольку, по замыслу разработчиков, Homefront – это в первую очередь история людей. Многие с новым порядком смирились, ведь, пока

ВИЗУАЛЬНО ИГРА отошла от милитаристского реализма оригинала, больше тяготеет к киберпанку и sci-fi и напоминает сразу и Killzone: Shadow Fall, и Deus Ex: Human Revolution





ВРАЖЕСКОЕ ОРУЖИЕ подбирать нельзя – на каждом стволе установлен биометрический датчик. Хотя, учитывая количество модификаций в меню настройки, можно сказать, что у героя с собой и так целый арсенал

никто не ломает твою дверь, а не согласных с политикой режима людей расстреливают не на твоей улице, жить можно, не правда ли?

Но нашлись и граждане достаточно гордые, чтобы организовать ячейку сопротивления. Патриотизм местных партизан уже не привязан к власти и правительству, речь идет просто о защите независимости родной земли, привычного уклада жизни, свободы, если хотите.

Сердцем борьбы стала Филадельфия – место, где когда-то была подписана Декларация независимости и принималось решение об объявлении войны Британии. Здесь мы и пойдем по стопам Че Гевары в роли Итана Брэйди, бойца сопротивления, прибывшего в Филадельфию, что символично, из столицы Соединенных Штатов – Вашингтона.

ЛИЦА РЕВОЛЮЦИИ

Но в одиночку революции не совершаются. Нужно зажечь людей, завоевать их умы и сердца, как говорят сами разработчики. А для этого придется расшатывать авторитет новой власти, вскрывать ее уязвимые точки и безжалостно выставлять их напоказ. Первая Homefront была вроде и про партизан, но мы почему-то всю игру носились с пулеметом наперевес, взрывая вертолеты и в открытую прессуя чучхэйских оккупантов. Переосмысление же ставит во главу угла именно эстетику тайной партизанской войны. Предстоит много прятаться по подвалам и бункерам, перемещаться в наспех вырытых тоннелях, общаться с сомнительными личностями и устраивать диверсии под покровом ночи.

С точки зрения атмосферы происходящее напоминает вовсе не о **Call of Duty**, как

МОТОЦИКЛЫ помогут быстро перемещаться, да и просто развлекут в перерывах между перестрелками

СИДНИ КУК, местный оружейник, – мрачный и неразговорчивый тип. Но он мгновенно расцветает, как только речь заходит о вооружении

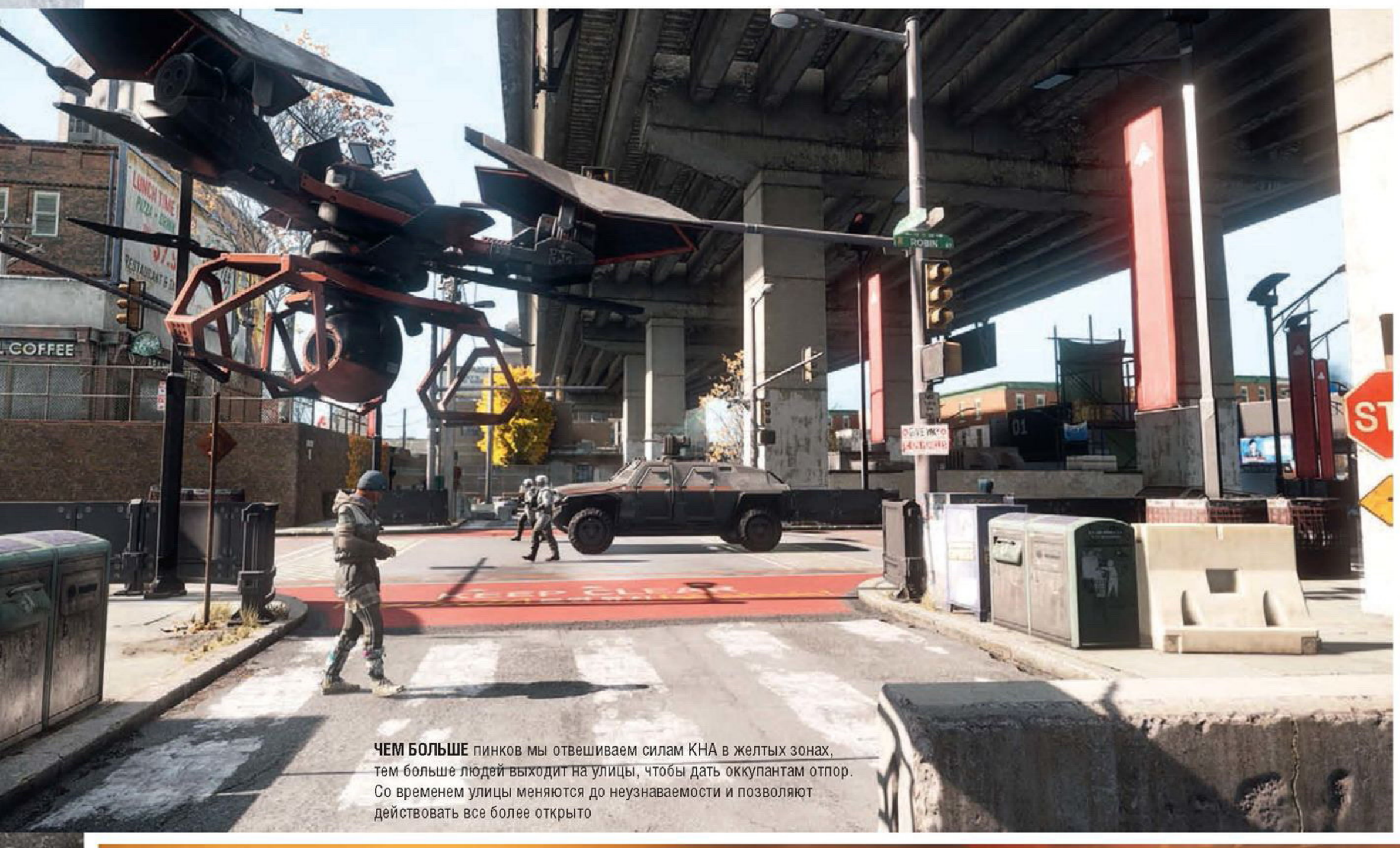
в оригинале, а скорее о **S.T.A.L.K.E.R.** Тут и вылазки за «хабаром», и прогулки по разрушенным заброшенным районам города, и сборка оружия на коленке в грязном подвале – только тушенки и песен под гитару у костра не хватает. Но все это относится в основном к красным зонам, тем районам Филадельфии, что сильнее всего пострадали в ходе военных действий. Мирных жителей здесь нет, только патрули корейцев, разруха и партизаны.

Общение с боевыми товарищами, по словам разработчиков, должно стать важным элементом игры. Персонажей много, и каждый обещает порадовать проработанной историей, живым прошлым и сложным, многогранным характером.

Так, на презентации мне удалось довольно близко познакомиться с Даной Мур, умелым бойцом, хитрым тактиком и безжалостным садистом. Приняв Итана за шпиона, она чуть было не разрисовала его ножом в стиле Джокера и искренне огорчилась, когда «игра» отменилась. Правда, после парочки совместных операций сердце ее немного оттаяло и она предстала уже совсем в другом свете. Персонаж любопытный и впечатляет совсем не однобоким характером. Прочие вояки столь же глубокими мне не показались, но я искренне надеюсь, что просто не успел их получше узнать.

МАСТЕРСКАЯ ОХОТНИКА

В ходе презентации я пробыл в красной зоне несколько часов, за которые



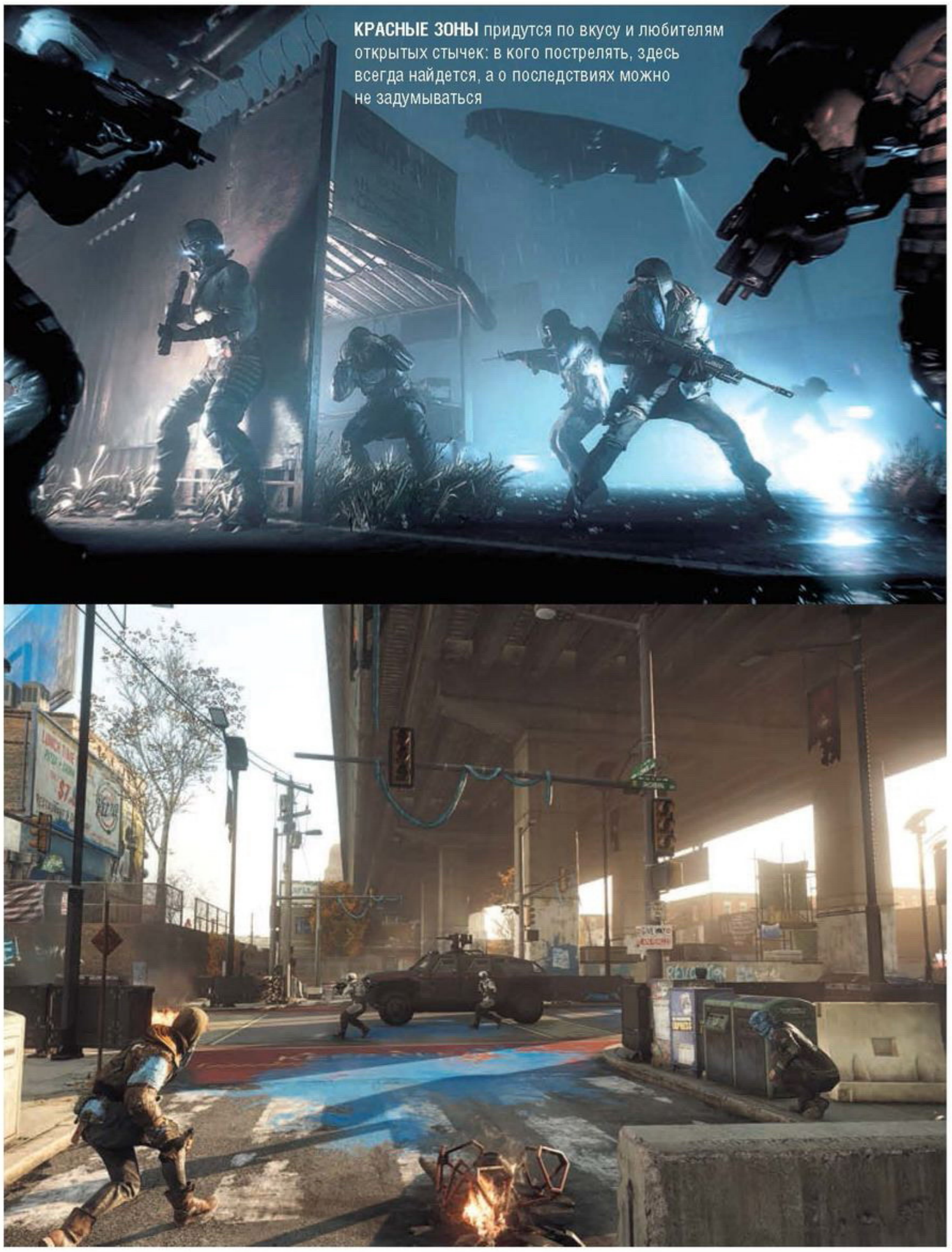
ЧЕМ БОЛЬШЕ пинков мы отвешиваем силам КНА в желтых зонах, тем больше людей выходит на улицы, чтобы дать оккупантам отпор. Со временем улицы меняются до неузнаваемости и позволяют действовать все более открыто

НА МЕСТЕ КНДР И США здесь могут быть любые страны, суть от этого не изменится

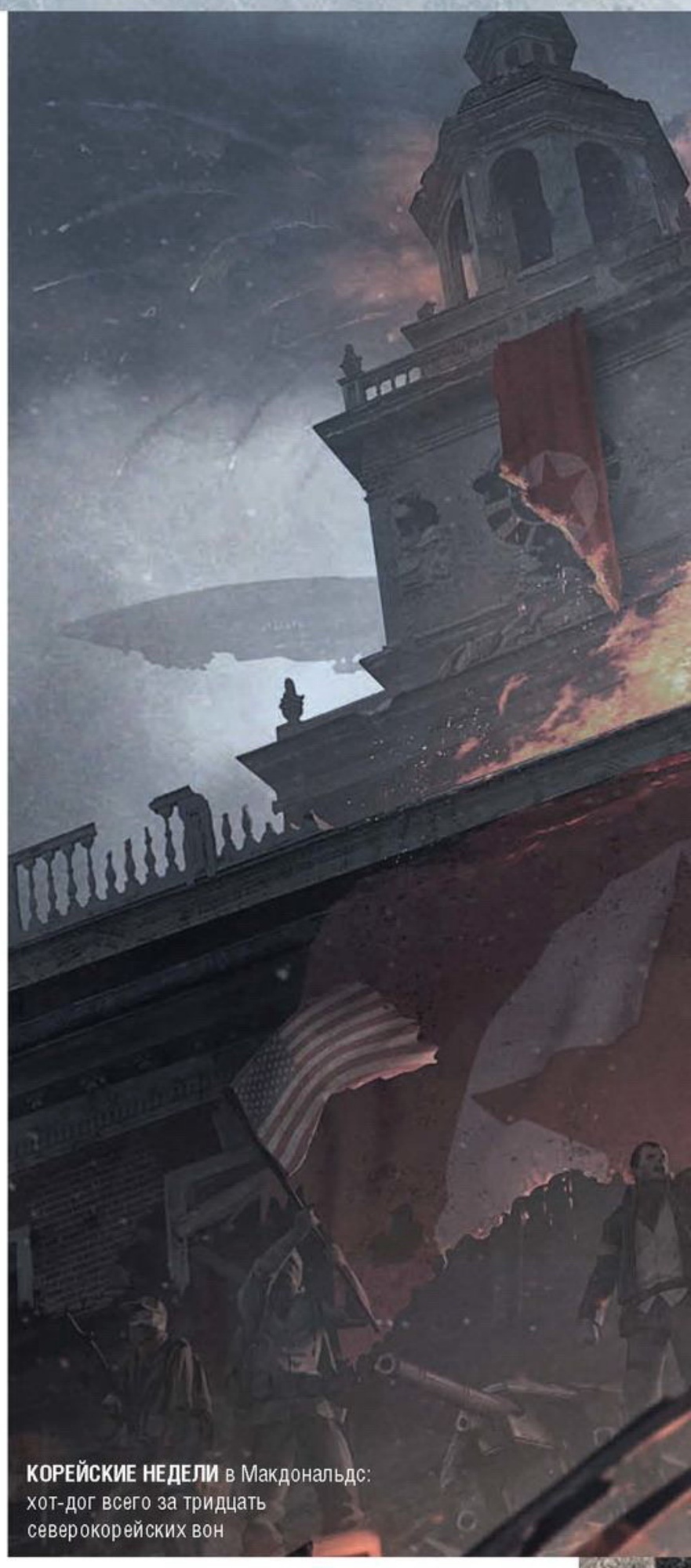
успел провести целый ряд диверсий, отбить несколько стратегических объектов и с командой товарищей уничтожить пяток корейских патрулей. Устроено все, что ожидаемо, как в серии **Far Cry**: большая открытая карта, полная свобода действий и множество важных точек, которые следует захватывать, чтобы зарабатывать валюту и открывать приятные боевые бонусы. Минусы и плюсы у подхода тоже знакомые. С одной стороны, развлекать себя приходится исключительно самому. С другой – открытая структура игры регулярно генерирует истории в духе «как я, копаясь в мусоре, посадил на хвост два патруля, случайно привел их на базу повстанцев и взорвал полгорода».

В сюжетных и второстепенных миссиях я занимался примерно одним и тем же, но обязательные задания подкидывали куда более заковыристые задачки. Там и противников было больше, и состав вражеских групп разнообразнее – приходилось одновременно разбираться и с «тяжелыми» пулеметчиками, и с рядовыми бойцами, и с военной техникой, в том числе вооруженными летающими дронами. Враги со времен первой части заметно поумнели, научились пользоваться укрытиями и прикрывать друг друга, так что перестрелки получились жаркими и довольно сложными.

Но порой в душу все-таки закрадывалось ощущение, что над постановкой поработа-



КРАСНЫЕ ЗОНЫ придутся по вкусу и любителям открытых стычек: в кого пострелять, здесь всегда найдется, а о последствиях можно не задумываться



КОРЕЙСКИЕ НЕДЕЛИ в Макдональдс: хот-дог всего за тридцать северокорейских вон

ли недостаточно. По крайней мере, в том небольшом отрезке игры, что я видел. Свобода – это, конечно, хорошо, но в сюжетных заданиях сценарную хватку можно было и усилить. Оригинал, хоть и был не очень удачной игрой, мог неплохо развлечь сценами вроде атаки вражеских позиций с вертолета или штурма моста «Золотые ворота». Как ни крути, иногда немного Call of Duty бывает очень к месту.

Но скучно не было. Песочница в игре построена по хорошо знакомым и привычным правилам, однако работает исправно. Азартное желание зачистить карту, накопить побольше денег и выдворить корейцев с улиц Филадельфии не отпускало всю презентацию.

Да и система настройки оружия здорово подогревает интерес. Закупив целый мешок запчастей, здесь можно на ходу переделывать пушки самым неожиданным образом. Из пистолета запросто получается легкая штурмовая винтовка, из винтовки можно быстренько сварганить тяжелый пулемет, а дробовик переделать в огнемет. Модификаций куча, все немедленно хочется опробовать в бою, и игра, конечно же, предоставляет такую возможность.

УМЫ И СЕРДЦА

Но самое интересное происходит после прибытия героя в первую желтую зону. Здесь обитает мирное население, а силы КНА патрулируют улицы в качестве военной полиции. Идти напролом в таких условиях безрассудно и безнадежно – шансы неравны, и риск подставить под огонь мирных граждан велик. Суперменом себя ощущать перестаешь мгновенно, приходится прятать руки в карманы и не светить лицо. Тут нужно действовать скрытно, орудуя ножом, обходя патрули стороной и избегая камер слежения. Закидывать врагов гранатами тоже никто не мешает, но на шум подтянется столько солдат и техники, что шансов не останется никаких. Как ни крути, без стелса не обойтись.

Но тут на помощь приходят хитрые приспособления. Можно было опробовать в деле гранаты, мгновенно перепрограммирующие вражескую технику и заставляющие ее атаковать самих корейцев, а также радиоуправляемые машинки, которые можно обвешать взрывчаткой и отправить противнику в тылы, – вот это уже действительно похоже на орудие современного партизана!

Хотя набор второстепенных активностей в желтой зоне тот же, что и на «боевых» территориях, захватывать точки и саботировать расположение врага в режиме скрытности оказывается куда интереснее. После успешного выполнения очередного задания, прячась под покровом ночи от патрулей КНА среди мусорных баков в глухой подворотне, чувствуешь себя настоящим бунтарем и борцом с жестокой системой. Вот именно ради этого ощущения в Homefront: The Revolution и стоит играть.

■■■

Homefront: The Revolution – это по большей части действительно Far Cry про партизан, и впечатления от игры будут напрямую зависеть от вашего отношения к серии шутеров от **Ubisoft**. Но и помимо захвата вышек игре есть что предложить. Так, перенастройка оружия и правда изменяет ощущения от игрового процесса, а партизанский быт показан вполне убедительно. Разработчики делают большую ставку на сюжет и проработку игрового мира, и если в этом отношении игра выступит на должном уровне, то у нее есть все шансы не только превзойти оригинал, но и стать по-настоящему достойным шутером.

БЕЗ КУПЮР

В России **Homefront: The Revolution** издается силами **«Буки»** и выйдет полностью на русском языке. Локализацией этой игры компания гордится особенно сильно.

НАДЕЕМСЯ, что масштаб конфликта будет нарастать постепенно и к концу оккупанты окажутся в незавидном положении

Исходную озвучку многие успели раскритиковать – актеры не слишком стараются, да и голоса подобраны не очень удачно. В русской версии это упущение постарались исправить, с результатами можно ознакомиться по официальным трейлерам.

В «Буке» особо подчеркнули, что озвучивали игру без цензуры, так что крепких словечек нам обещают достаточно. На презентации убедиться в этом пришлось не единожды, и мат в речи персонажей звучал на удивление естественно. ■

НОВАЯ ГОТИКА

ELEX И ЕГО РЕАКТИВНЫЕ РАНЦЫ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Piranha Bytes застолбила за собой собственный поджанр ролевых игр. Их так в народе и называют – RPG от «Пираний», – и те, кто хоть раз сталкивался с сериями **Gothic** или **Risen**, сразу же с пониманием кивают. Да-да, компактный, но живой открытый мир, три фракции на выбор, стремительное превращение героя из оборванца с палкой в могучего воина или мага... В общем, RPG от «Пираний», что непонятно-то?

Первые две Gothic неспроста считаются культовыми. Однако третья часть уже пошла иным путем и большой радости поклонникам не доставила, а серию Risen многие признали чересчур вторичной. **Elex** же обязуется начать все с чистого листа – пускай и в до боли похожем ключе. В прошлом году мы о ней уже писали, пришло время для новых подробностей, о которых нам рассказал Бьорн Панкрац, директор разработки в Piranha Bytes.

МИР, ПРЕДЫСТОРИЯ И ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Мир Elex не имеет ничего общего с мирами в предыдущих играх студии. Если помните, в Risen все-таки были намеки, что все происходит не так далеко от мест действия «Готики», но в другое время. Тут их нет вовсе. Зато есть планета Магалан, где сто лет минуло после падения метеорита. Тот разрушил цивилизацию и занес на Магалан новый элемент элекс, а вместе с ним и магию.

Главный конфликт мира Elex – противостояние магии и технологии. Однако если обычно эту тему раскрывают в стиле стимпанк (как в **Arcanum** или **Thief**), то здесь все же футуристика. Чем-то напоминает о старых **Might and Magic**, где эльфы и гномы бегали по далеким планетам и космическим станциям и охотились на драконов. Но совсем чуть-чуть.

ПОЧЕМУ ПОСТАПОКАЛИПСИС?

«Идея и мир Elex придуманы уже лет десять как, но теперь наконец-то у нас появилась возможность воплотить их в жизнь. Поклонники Gothic и Risen, конечно, распознают знакомые принципы и образы, но в остальном Elex сама по себе.

В каком месте уживутся лазерные винтовки и могущественная магия, фэнтезийные фракции и научно-фантастические группировки? Как совместить все это, чтобы мир не казался сырым и поверхностным? Как раз поэтому мы выбрали постапокалиптический сценарий, в котором одна катастрофа свела все воедино».

Когда речь заходит об ориентирах, директор разработки Бьорн Панкрац

ГЕРОЙ НА СТАРТЕ необязательно будет совсем уж немощным, но, похоже, что даже такого сатира ему при элексовой ломке будет трудновато забить

ВЫСОКОВОЛЬТНАЯ ЛИНИЯ явно списана в утиль. Но не исключено, что вон то водяное колесо вдалеке служит для добычи электричества

ЕСТЬ ТУТ НЕМНОГО от серии Fallout, только там на постапокалипсис накладывались шестидесятые годы, а тут чуть ли не средневековье

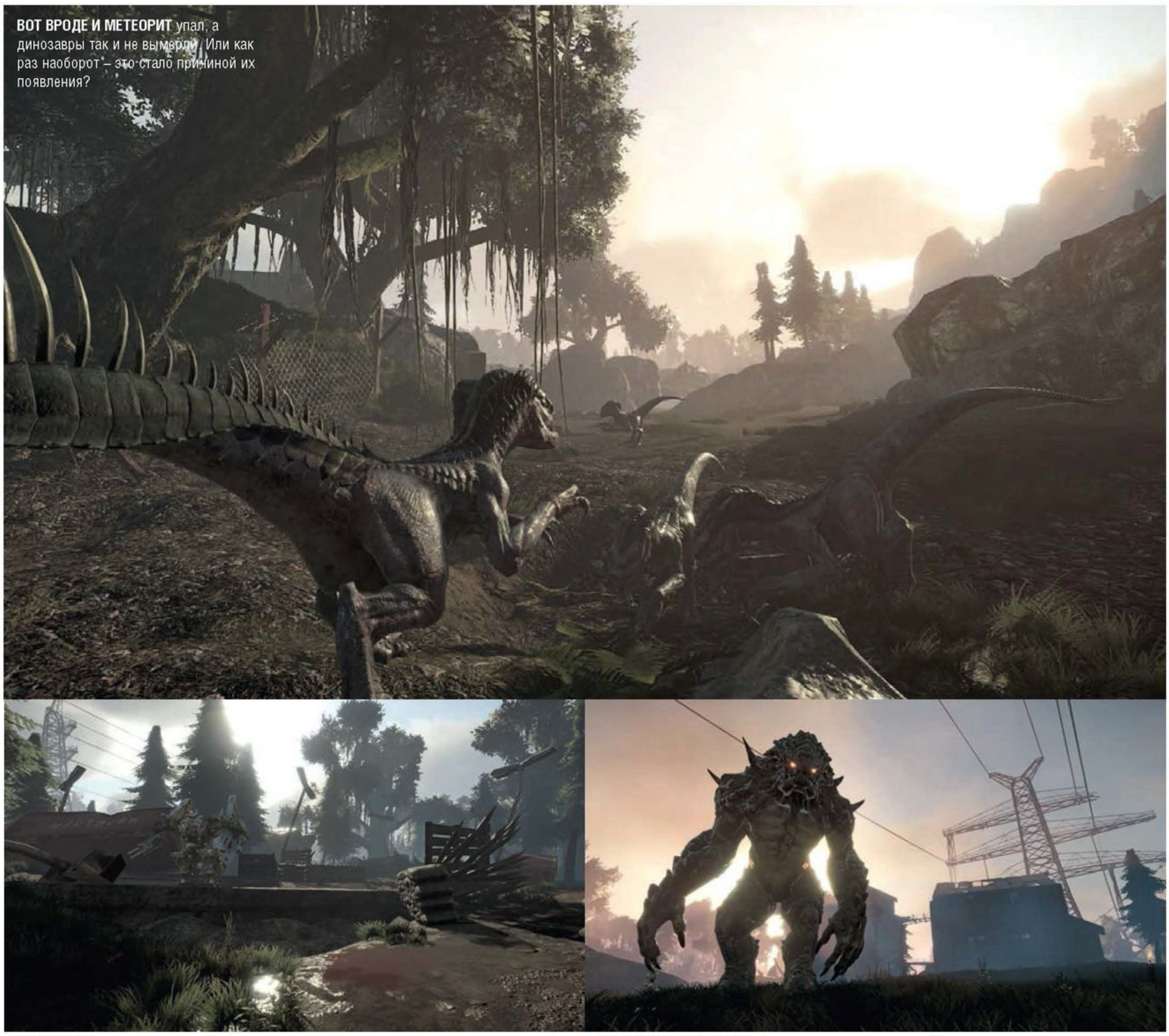
не называет какую-либо одну вещь. Тут всего понемногу: что-то от книг вроде «Дюны», что-то от фильмов вроде «Бегущего по лезвию» и «Эквилибриума» и игр наподобие **Fallout** и **Outcast**.

У главного героя в этот раз есть имя и предыстория. Он ведет за собой неких альбов, которые благодаря элексу получили огромную силу и способности к магии, а заплатили за это лишением эмоций – эдакие клирики Тетраграмматона, только в совсем другой вселенной. Но, как и герой Кристиана Бэйла в «Эквилибриуме», наш персонаж в какой-то момент ускользает из-под действия вещества и начинает понимать, что до этого момента жил как-то неправильно. Или, напротив, все правильно делал и надо возвращаться – это уже решит игрок.

На самом деле распоряжаться элексом можно по-разному. Это и источник силы и магии, и основа для построения всяческой машинерии, в том числе военной. Понятное дело, что, как и в случае со спайсом из «Дюны», кто его контролирует – тот и владеет миром. И, сдается, в игре мы как раз и будем перераспределять этот ресурс среди заинтересованных лиц.

СНОВА ТРИ ФРАКЦИИ?

«В Elex вы не присоединяетесь к гильдии, просто чтобы выучить ее боевой стиль. Вы принимаете решение, основываясь на том, чьи взгляды поддерживаете. Будущее мира лежит в использовании технологий? Или в возвращении к законам природы? А может, лучше делать то, что делается, и будь что будет? В этом плане Elex гораздо глубже, чем все, что Piranha Bytes делала прежде».



ВОТ ВРОДЕ И МЕТЕОРИТ упал, а динозавры так и не вымерли. Или как раз наоборот – это стало причиной их появления?

БОЕВЫЕ МЕХИ здесь тоже есть. И они, как и магия, функционируют за счет энергии элекса

МЕСТНЫЕ МРАКОРИСЫ обильно напитаны элексом. Интересно, такого можно завалить стоя на своих двоих, или придется собирать какой-нибудь аналог силовой брони?

Мир Elex строится на четких контрастах. Магия против технологии, природа против механизмов, наука против фэнтези, логика против эмоций, и еще много-много всяких «против», между которыми предстоит выбирать. И в то же время Панкрац настаивает, что в Elex нет строгого сценария, в котором вы начинаете в точке А и должны идти в точку Б, чтобы заставить историю развиваться. Piranha Bytes создает живой мир, в котором персонажи занимаются своими делами, животные и монстры гуляют сами по себе, а интересные вещи происходят то там, то тут.

О СВОБОДЕ И РАЗВИТИИ

Карта снова станет цельной и бесшовной, а не набором отдельных локаций, чем грешили последние Risen. Структура мира хорошо знакома: идти можно куда угодно, однако если вы забредете в слишком опасные дебри – не обессудьте, вас все-таки убьют. Помните **Gothic 2**? Помните, насколько жалким вы себя чувствовали в самом начале, бегая от каждой полуторной крысы, и как здорово становилось жить, дослужившись до первых доспехов городской стражи (или наемничьей шубы, или мантии огненного мага)? Здесь стремятся вызвать сходные чувства.

БУДЕТ ЛИ СЛОЖНО?

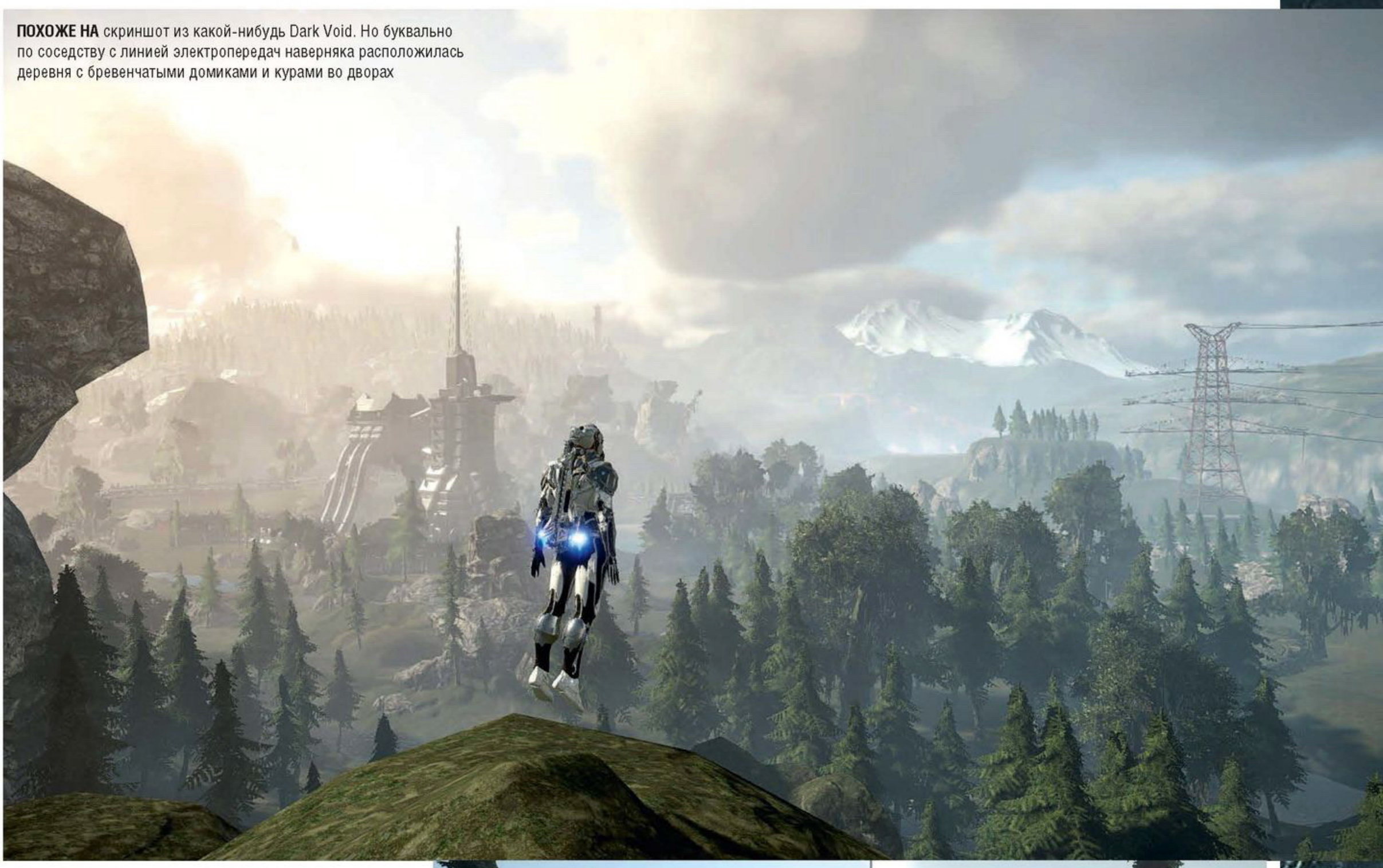
«Реальность жестока – и Магалан тоже. В поздних играх мы добавили много механик, которые, как предполагалось, должны были сделать игру доступнее для более казуальной публики. Теперь мы считаем, что это был неправильный выбор.

Elex будет сложной. Она должна давать то чувство удовлетворения, когда ты поднимаешься из грязи в князи. Мы хотим, чтобы игрок чувствовал, что совершенствуется. Настройки сложности будут, но целом это проект для истинных игроков, а не прогулка в парке».

Поэтому сначала – исследование, тренировки, поиск обходных тропок. И только потом – судьбоносные решения во имя изменения обличья планеты. Кстати, еще одна интересная черта: Elex не закончится после прохождения основной истории. Появятся новые монстры, у NPC будут новые задания. Неужели кто-то решил уделить таким вещам должное внимание?

КАК НЕ СТОЯТЬ НА МЕСТЕ

Сами разработчики полагают Elex суммой всех своих прошлых достижений. Все удачные наработки будут собраны в новом мире, а неудачные – выброшены. Например, вместо боевой системы Risen сделали новую, с нуля. Известно пока не так много, но разработчики особо напирают на принципиально иное поведение ИИ (бои с группами должны оказаться гораздо более тактическими), чередование стрельбы с фехтованием



ПОХОЖЕ НА скриншот из какой-нибудь Dark Void. Но буквально по соседству с линией электропередач наверняка расположилась деревня с бревенчатыми домиками и курами во дворах

и куда большую важность выбора позиции и средств в стычке.

ГЛАВНОЕ – СВОБОДА

«В некоторых играх мы экспериментировали с кинематографичностью, делая геймплей более линейным, зато с кучей кат-сцен. Сейчас мы уверены, что наша сила – в симулируемых игровых мирах, позволяющих предельную свободу. С киношностью это плохо сочетается, так что тут все поменяли».

Настораживают лишь дерзкие амбиции. Они всегда настораживают – особенно учитывая то, как погоня за масштабами обошлась с **Gothic 3**. Piranha Bytes снова замахнулась на самый большой мир, который когда-либо делала, притом Панкрац утверждает, что наполнению это в ущерб не пойдет.

КАК СТРОЯТ ОТКРЫТЫЙ МИР?

«Большая карта и более плотный геймплей не исключают друг друга. Стоит разделять обжитые территории наподобие Хоринга из Gothic 2 и земли, которые их окружают. Эти самые земли в Elex будут обширнее, чем в Gothic 3, но «интересные города и поселения» – одна из первых задач в нашем списке.

Три лачуги с забором – это не город. Вот, например, берсерки в Elex живут в поселении Гольет (Goliet). В нем есть воинский район, район рабочих, резиденция вождя на вершине горы – все есть, что положено. Мы тратим уйму сил на создание таких локаций. Думаем: «Зачем кому-то понадобилось построить здесь здание? Как устроено это общество?» – и в результате получается мир, кажущийся правильным и реальным».

КОНТРАСТЫ ИГРОВОГО МИРА: сеть электропередач мирно сосуществует с примитивными конструкциями из желудей, глины и палок

А еще в Elex будет реактивный ранец. Он целиком меняет то, как игрок будет исследовать мир, – по идее, с ним можно достичь любой точки в игровом мире. Эта, казалось бы, мелочь влечет за собой огромную работу: порой разработчики просто опускают какие-то детали окружения, поскольку игрок все равно никогда до них не доберется. Но теперь, с реактивным ранцем, еще как доберется! Короче говоря, работы у Piranha Bytes прорва. Но тем интереснее будет, если все-таки получится. ■

НЕ ХОЧУ ВАС ВИДЕТЬ

КАК ПОВЕРИТЬ В VR

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ГДЕ? Рейкьявик, Исландия
ЧТО? EVE Fanfest 2016

VR работает. Каждый убеждается в этом по-своему – Oculus и HTC не без эксцессов, но отгрузили первые партии шлемов, и достойных демок для них полно. На меня озарение снизошло на прошедшем EVE Fanfest в Рейкьявике, где впервые появилась возможность посидеть в виртуальной реальности достаточно долго. И теперь я должен кому-то об этом рассказать.

ПРИ ЧЕМ ТУТ РЕЙКЬЯВИК?

CCP Games снова повезло. Когда-то исландская студия, сама того не ожидая, построила MMORPG-монстра, который стал культовым, отбился от рук и теперь живет сам по себе. Время от времени бунтует, шумит, потом успокаивается, потом опять шумит, но все равно нежною любовью любит своего создателя и приносит ему деньги.

Теперь исландцы одними из первых заскочили на хайп-паровоз виртуальной реальности – и это даже не было каким-либо серьезным корпоративным решением. Компания работает по прежней гугловской схеме: восемьдесят процентов рабочего времени сотрудники тратят на основные проекты, а оставшиеся двадцать вливают в побочное творчество, которое, по их мнению, может принести пользу компании.

EVE: VALKYRIE СРАЗУ ЗАТАЧИВАЛАСЬ ПОД VR, и без шлема в нее вряд ли есть смысл играть. К примеру, тут есть оружие, которое наводится взглядом, – удобно и вообще круто

VR стало ключевым для CCP направлением благодаря тем двадцати процентам. В свободное время команде захотелось экспериментов, и она собрала прототип того, что в итоге стало онлайновым шутером **EVE: Valkyrie**. И тир для Gear VR – **Gunjack**.

Глава CCP Хилмар Петурссон постоянно обращает внимание, что это «самая продаваемая игра для мобильного VR». Понимает, конечно, что она такая прежде всего потому, что серьезных игр там практически нет. Но имеет право гордиться.

ОСНОВНОЙ ДОХОД В БЮДЖЕТ ИСЛАНДИИ приходит из рыбного промысла и геотермальной энергетики. Благодаря последней электричество здесь не стоит практически ничего, потому здесь процветают энергоемкие отрасли – включая обработку металлов, дата-центры и CCP Games

VR РАБОТАЕТ

Да, экраны внутри шлемов далеко не совершенные, в изображении все еще отчетливо видно пиксельную сетку. Да, о периферийном зрении пока ни слова – на вещи все еще смотришь как через забрало космического скафандра. Не говоря уже о фокусировке зрения на конкретных вещах (хотя в прошлом году Samsung инвестировала крупную сумму в FOVE, которая работает как раз в этом направлении).

Тем не менее эта штука работает. Обманывает мозг и заставляет почувствовать себя не здесь, а там. Когда в Gunjack меня загрузили в турель и начали поднимать вверх на лифте, внизу живота зашелестели бабочки, как обычно бывает, когда резко меняешь высоту. Запуск истребителя в Valkyrie хотелось испытывать на себе раз за разом, я и испытывал – специально разбивался об астероид, чтобы смотреть на осколки кокпита и собственные (вроде бы) обледеневающие ладони, а потом: «Запуск через три, две, одну...»

Разумеется, погружению мало правильного шлема – нужна правильно спроектированная игра (фильм, инсталляция, если мы говорим о неинтерактивных вещах). Сейчас почти все тонкости VR-разработки укладываются в «как нам выдать ограничения платформы за фичу». Поэтому игры про

GUNJACK – ЭТО ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ SPACE INVADERS, только в VR. Модно, прогрессивно… и похожие на саранчу корабли летят прямо в глаза

космос работают лучше всего: в них аватар одет в скафандр, сидит на месте, а в руках у него что-то вроде геймпада. Прямо как у вас.

Хотя есть другие хорошие примеры – скажем, **Kitchen** от **Capcom**. Там вы сидите посреди загаженной кухни – на стуле, со связанными руками (в том же положении, в котором вы держите геймпад), а вокруг что-то происходит. Но это другая история.

VR ДЛЯ ЭСКАПИСТОВ

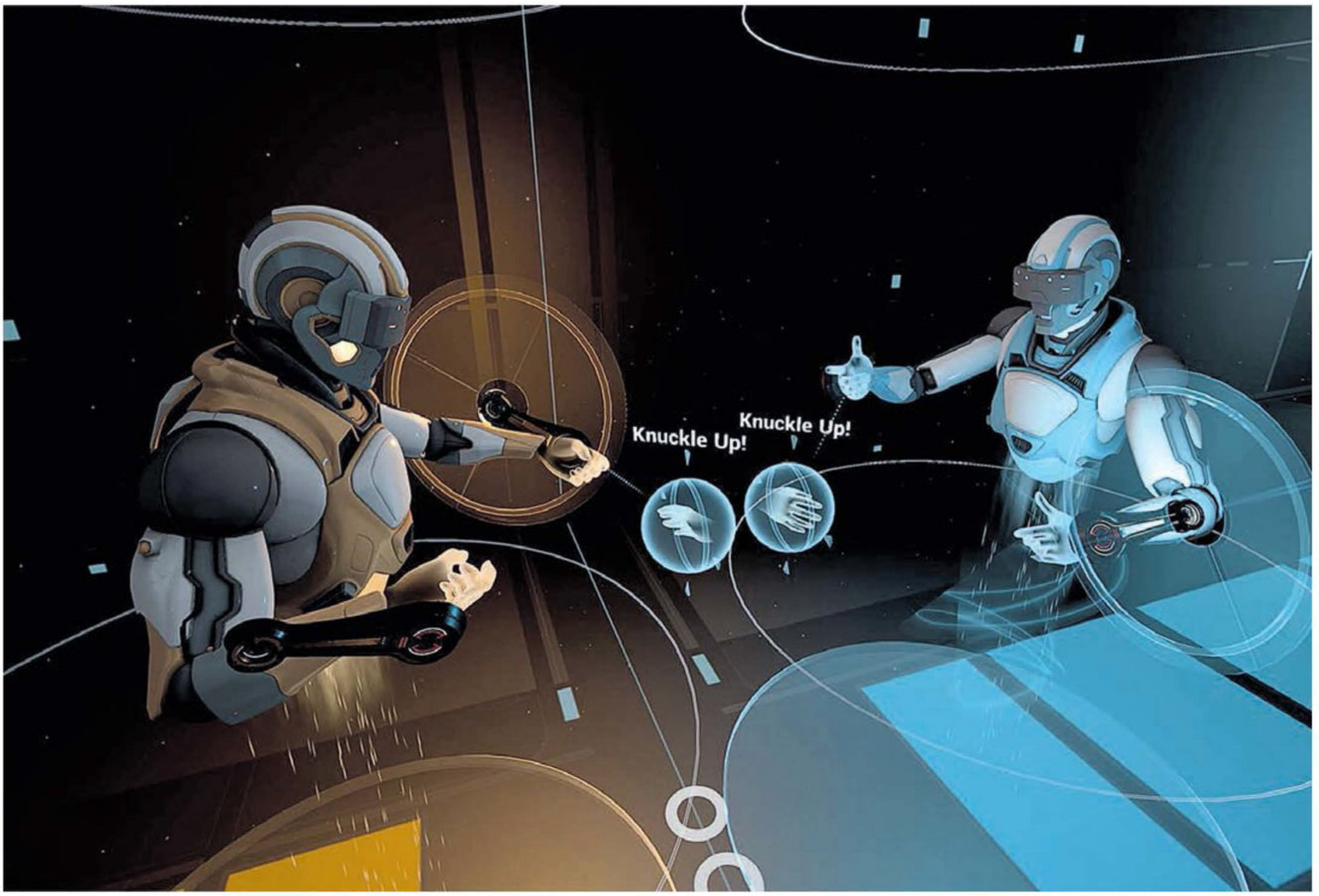
В первый день на фанфесте я нашел огороженный угол с парой PlayStation VR, к которым никто не подходил. На них была запущена EVE: Valkyrie – без сети, но с ботами. После Rift хотелось негодовать: очевидно, что железо у PlayStation 4 гораздо слабее, чем предполагается в минимальных требованиях к Rift и Vive; пришлось идти на компромиссы, так что картинка в консольном VR рассыпается лесенкой. Но достаточно скоро я привык. Задержки в движениях все еще никакой, необходимые девяносто кадров в секунду – стабильно. Только что страдал, а сейчас – ура, мама, я космонавт.

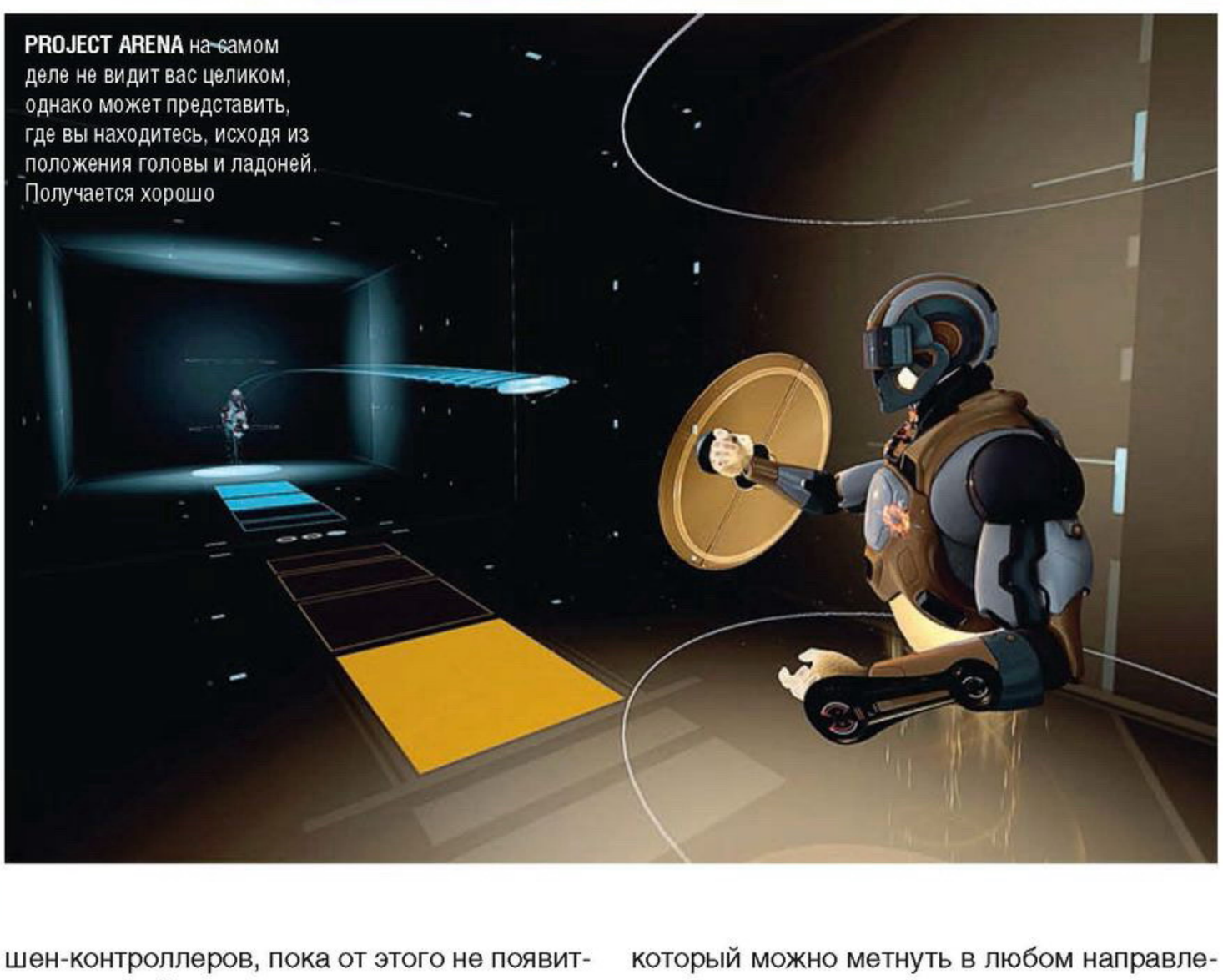
На все три дня этот VR-загон стал моей выручай-комнатой. В паре километров отсюда одни космические кораблики взрывают другие, а я здесь, смотрю по сторонам и ощущаю себя Гагариным, которому нет дела до земных проблем. Со стороны наверняка выгляжу как полный придурок – иногда по этому поводу даже задумываюсь и немного смущаюсь. А потом вспоминаю, что, кроме меня, здесь никого нет. Эскапизм, счастье мое.

ОБ ЭТОМ УЖЕ ТЫСЯЧУ РАЗ ГОВОРИЛИ, но после одиноких полетов в Valkyrie позволю себе повториться: даже если VR-игры не взлетят, технология найдет применение как минимум в терапии

VR ДЛЯ ЛЮДЕЙ

На вопрос, когда в истребителе можно будет шевелить руками, авторы Valkyrie отвечают прямо: «Когда мы придумаем этому разумное применение». Никто не собирается добавлять в игру поддержку моу-





PROJECT ARENA на самом деле не видит вас целиком, однако может представить, где вы находитесь, исходя из положения головы и ладоней. Получается хорошо

PROJECT ARENA куда лучше смотрелась бы в Vive. Изначально заточенный под «сидячие» игры Rift с подвижной ареной справляется, но контуры комнаты не подсвечивает и просто выбивает из игры, стоит выйти за пределы охватываемой зоны

шен-контроллеров, пока от этого не появится реальный прок.

За моушен-контроллеры взялось небольшое подразделение CCP из Атланты. С ним на этот фанфест приехала штука под названием **Project Arena**: это как бы настольный хоккей, только не настольный и в VR. Два игрока в шлемах и с парой Oculus Touch стоят друг напротив друга, у каждого есть щит, который можно метнуть в любом направлении: зажали кнопку, замахнулись, сделали бросок, отпуская кнопку, – снаряд пошел. Оппонент может отбить его щитом, на крайний случай – рукой, что сложнее, или попытаться увернуться. Сумели поразить соперника в тело – вам засчитывают гол.

Играется эта штука интуитивно, но с непривычки загоняешь себя в рамки, поскольку не уверен сразу, что тут можно, а что нельзя. В первую очередь – можно двигаться. Ваши движения повторяются внутри виртуальной реальности, исходя из относительного положения контроллера и шлема (значит ваших рук и головы), при этом привыкшие к «сидячему» Oculus тестировщики с непривычки стояли стоймя. Эту проблему дизайнеры решили просто: они поместили кнопку, запускающую партию, вдали от игроков. Подойди, мол, наклонись и нажми – тут так можно. Дальше игроки начинают чувствовать свободу, вертеться, путаться в проводах…

Короче говоря, подвижный VR тоже работает, причем работает хорошо – легко забыться. Мебель, кот, телевизор, а у кого и анимешные фигурки оказываются под угрозой. Для многих отдельная пустая VR-комната – это что-то сравнимое с отдельным залом под бассейн, и поэтому в контексте таких вещей все чаще говорят о публичных VR-центрах. Пришел, заплатил – играй в специально оборудованном месте.

Это логично, потому что, скорее всего, через такие игры суть виртуальной реальности дойдет до обычных людей. Объяснить правила Arena гораздо проще, чем правила Valkyrie. В вышибалы в школе играли? TRON в детстве смотрели? Вот это оно. ■

UNCHARTED 4: ПУТЬ ВОРА

ОДИН ПОСЛЕДНИЙ РАЗ

ЗАХАР БОЧАРОВ

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ** Sony **РАЗРАБОТЧИК** Naughty Dog
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PS4 **САЙТ ИГРЫ** unchartedthegame.com

БЛИЖНИЙ БОЙ
по-прежнему завязан на двух кнопках, но стал куда эффектнее – прежде всего потому, что появилось гораздо больше вариантов анимации

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PlayStation 4.
СКОЛЬКО: около двадцати часов на вдумчивое прохождение одиночной кампании.

В НУЖНЫЕ МОМЕНТЫ игра сама выхватывает крупные ракурсы, чтобы вы могли насладиться пейзажем

Sic Parvis Magna. «Великое начинается с малого». Эта фраза, выгравированная на кольце великого пирата Френсиса Дрейка, как нельзя лучше подходит ко всей серии **Uncharted**. Тетралогия, начинавшаяся как еще один боевик для только появившейся приставки, набрала колоссальные обороты и достигла кульминации своего девятилетнего пути. После выхода каждого нового приключения обаятельного авантюриста Натана Дрейка создается ощущение, что предыдущая игра была создана лишь для того, чтобы померкнуть в свете нынешней.

Уходить вовремя – это отдельный сорт искусства, подвластный далеко не каждому. «Мы не собираемся возвращаться к **Crash Bandicoot** или **Jak and Daxter**. В их рамках мы уже сказали все, что хотели. Uncharted присоединится к этому списку после четвертой части», – спокойно говорит на интервью Рики Камбье, ведущий дизайнер игры. И вот дела – отпустить Дрейка на пенсию после финальных титров хочется абсолютно искренне. Просто потому, что на сей раз прыгнуть еще выше попросту нельзя. Мы обожаем тебя, Нейт. Пожалуйста, никогда не возвращайся.

UNCHARTED ОСТЕПЕНИЛАСЬ

Uncharted 4 бесстыжа в своих амбициях. В центре внимания тут не только охота за конкретным сокровищем, но вся жизнь Нейта со скелетами, вываливающимися из каждого шкафа. Награда – самое большое пиратское богатство, о котором когда-либо слышал белый свет. В качестве окружения – самые живописные уголки всего земного шара. В роли актеров – едва ли не все герои, которые когда-либо появлялись в рамках серии. Даже фансервис ориентирован не только на фанатов Uncharted, но и на поклонников всего творчества **Naughty Dog** в принципе – тех, кто помнит долгие загрузочные экраны первой PlayStation и зарубы в Crash Bandicoot на джойстике без аналоговых стиков.

Глобальная задача Uncharted 4 – заставить вас почувствовать себя причастным не просто к очередному приключению, а к завершению целого этапа. Большого, грандиозного и важного.

Для осознания значимости момента нужно было только лишь немного сбавить темп. Что вторая, что третья Uncharted проходились в колоссальной спешке. Игрока постоянно подгоняли легионы преследователей, рушащиеся буквально под ногами уровни и безостановочный дождь из свинца. Рядом будто всегда стоял невидимый надзиратель, который кричал в рупор: «Не смей останавливаться, беги! Замешкаешься – и ты труп!»

В Uncharted 4 такое тоже есть (иначе бы это была не Uncharted), но она может несколько часов оставаться интересной и без единого выстрела. Наполненные экшеном главы чередуются с эпизодами,

ВЕРДИКТ

ОДИН ИЗ САМЫХ классных моментов в игре, увы, был уже показан ранее на E3

ПОТУСОВАТЬСЯ среди толстосумов на пафосном аукционе тоже придется

НЕЙТ ИЗО ВСЕХ сил делает вид, что доволен размеренной жизнью, но рожден он для вечных приключений. И это чувствуется

целиком состоящими из диалоговых сцен и вольных прогулок. Локации стали шире, на них почти получается свернуть с основного пути и не спеша послоняться вокруг безо всякой цели или в поисках абстрактного *чего-то*. И так получается даже интереснее. Uncharted 4 наконец-то стала игрой про приключения и исследования, а не только остервенелый бег к финишной ленточке.

Сценарист Эми Хенниг, работавшая над серией до четвертой части, рассказывала, что вау-моменты в Uncharted часто придумывались раньше сюжета, а значимые события уже постфактум худо-бедно сшивали по законам базовой логики. Это тоже подход – подход, который подарил нам несколько действительно головокружительных приключений. Но с приходом новых сценаристов манера повествования изменилась, и это сразу бросается в глаза.

«Путь вора», помимо привычных небольших глав, можно поделить примерно на четыре больших акта, в ходе которых персонажи постепенно приближаются к своей главной цели – мифической пиратской колонии Либертарии, затерянной где-то в Африке. В каждом из таких актов обязательно есть парочка мощнейших экшен-моментов (на манер перестрелки в поезде из второй части или падения из самолета из третьей), несколько исследовательских этапов и как минимум одна длинная сюжетная сцена. Спокойная, весомая, взвешенная манера очень напоминает **The Last of Us** и для финальной игры подходит как никогда удачно.

Где новым сценаристам своих предшественников превзойти не удалось – так это в диалогах. Им недостает той самой искорки, которая заставляла смеяться в голос и незамедлительно растаскивать реплики Дрейка на цитаты. Временами думаешь: «Ну нет, *тот* Нейт такого никогда бы не ляпнул». Может быть, он постарел. А может, и я за девять лет стал более придирчивым.

К счастью, этот нюанс полностью скрашивается проработкой персонажей. Актеры озвучки потрясающе вжились в свои роли, подарив нам ярких героев, за которыми хочется проследовать хоть на край света. Вот, к примеру, Сэм Дрейк в исполнении Троя Бейкера – настоящая находка. Его персонаж совмещает трезвость мышления с непредсказуемостью и легкомысленностью своего старшего брата. А богач Рейф и боевая Надин получились прямо-таки эталонной парочкой злодеев: один избалован отцовским богатством и всеми силами жаждет доказать свое превосходство, а другая ради репутации своей фирмы готова постоянно охлаждать пыл напарника и направлять его в нужное русло. И едва ли не самое главное: в кои-то веки мотивация злодеев кроется не только в банальной жажде наживы, у этой парочки есть свои причины поквитаться с Дрейками.

ТЕПЕРЬ МЫ СВОБОДНЫ

Опыт The Last of Us сказался на Uncharted 4 не только в сюжете – взять хотя бы постро-

ДАЛЬНОСТЬ ПРОРИСОВКИ временами просто сумасшедшая

ение уровней. Ушли в прошлое этапы с одной-единственной верной дорожкой, по которой надо пройти от начала до конца, по дороге восхищаясь происходящим вокруг театром. Почти в каждой локации есть несколько путей прохождения, ответвления и тайники. Иногда в поисках дороги приходится и поломать голову, и остановиться полюбоваться пейзажами, и даже немного поплутать, чего раньше не случалось практически никогда. Появились необязательные диалоги – то и дело с напарниками можно перекинуться несколькими репликами, проливающими свет на события из их жизни.

Своего расцвета новая структура уровней достигает в той самой миссии на Мадагаскаре, которую незадолго до релиза показывали журналистам: тут в распоряжении игрока целая африканская равнина с несколькими форпостами, множество извилистых путей и даже личный транспорт. Иди куда хочешь и делай что заблагорассудится – почти что открытый мир. С поправкой на то, что на самом деле вы все равно постоянно движетесь вперед, просто не чувствуете того самого вечного давления: «беги скорее, в морге отдохнешь».

ЛОМАТЬСЯ И КРУШИТЬСЯ на ходу будет все и всегда. По этому поводу даже не переживайте

Но больше изобилия новых решений удивляет то, с какой легкостью авторы игры ими разменяются. В хорошем смысле. Uncharted 4 напрямую цитирует не только другие работы Naughty Dog, но и чужие – начиная с **Gone Home**, **Far Cry** и **Hitman** и заканчивая **Metal Gear Solid V**. Подводные этапы, езда на джипе, кража предметов средь бела дня, размеренное исследование полузаброшенных дворцов и домов – многие механики в Uncharted 4 встречаются один или два раза, чтобы больше потом никогда не вернуться. Просто потому, что игрока уже заняли чем-то еще.

А еще Uncharted часто и много ругали за большое количество перестрелок: дескать, что это за приключенческая игра, где главный герой может в одиночку перебить армию. В новой части перестрелки все

ВЕРДИКТ

НЕ ЛУЧШИЙ способ узнать время

ИНОГДА проще не задумываться о стрельбе, а сразу давать по лицу

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Качественная русская озвучка в исполнении знакомых актеров и адекватный перевод. Временами допускаются некоторые вольности в интерпретации.

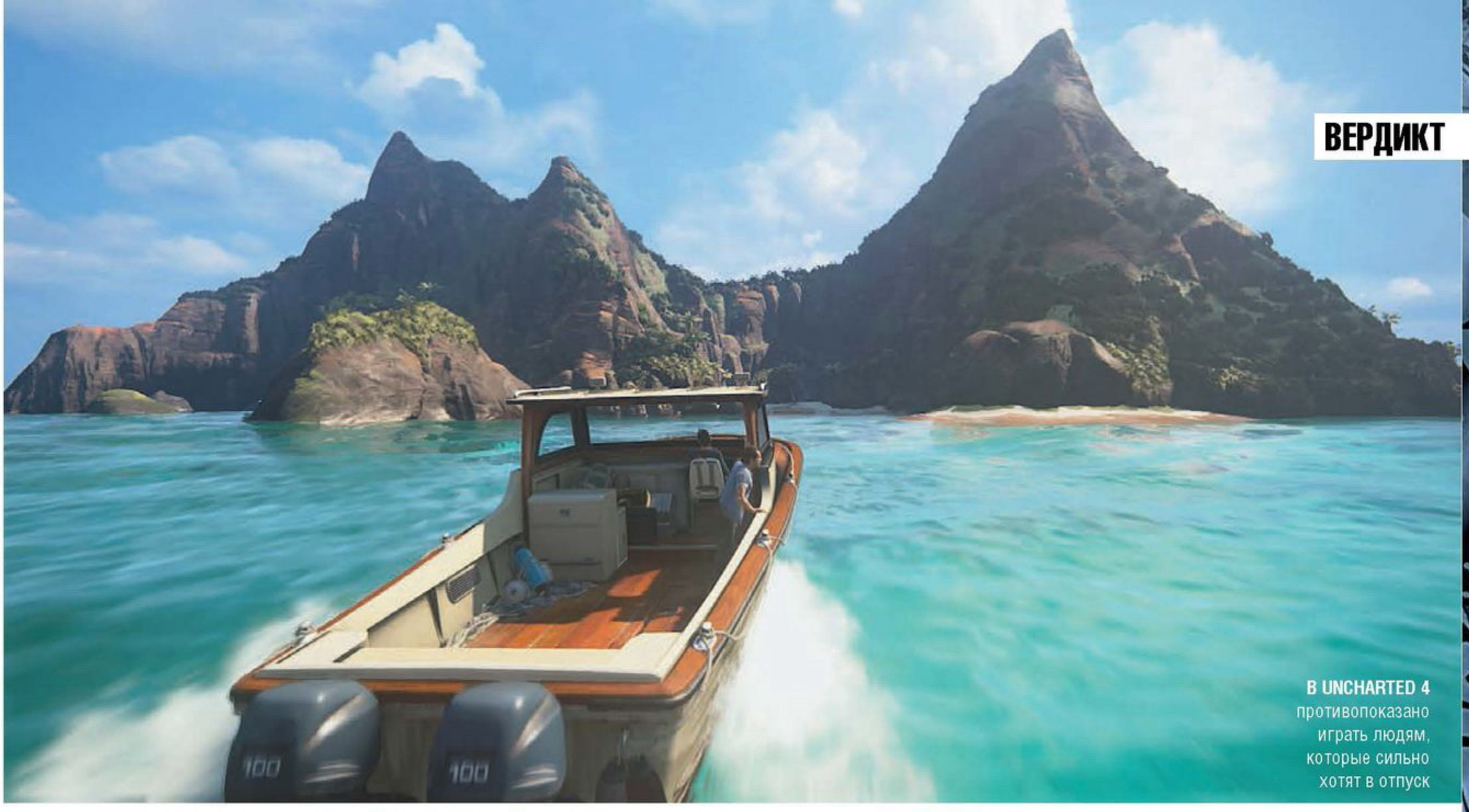
еще шумные и насыщенные, а вот количество ощутимо сократилось. Вдобавок к этому локации, где Дрейк разбирается с противниками, стали куда изощреннее: раньше это были полигоны с раскиданными тут и там укрытиями, а теперь перед нами хитрые многоуровневые структуры с обветшалыми зданиями, пропастями и разрушаемыми объектами. Градус вовлеченности подогревают улучшенная баллистика и искусственный интеллект врагов – к ним фактически приходится привыкать заново. И если на среднем уровне сложности разница не так бросается в глаза, то на высоком свои действия приходится взвешивать более тщательно, а на максимальном – просчитывать до конкретных шагов, как в иной **Hotline Miami**.

Но если разум отторгает перестрелки даже в минимальном количестве, большинство стычек с наемниками можно завершить скрытно, не привлекая лишнего внимания и оставляя за собой только аккуратно сложенные тела. Стелс здесь не такой глубокий, как в той же MGS V (естественно), зато наконец-то работает как положено. Врагов на карте можно отметить, а затем обезвредить, подкравшись через слепую зону. Особых откровений ждать не стоит – никаких других приемов для нейтрализации противников не предусмотрено, даже глушитель на пистолет не навинтить. И пусть и довольно редко, однако все же случаются нелепые моменты, когда противник в упор не видит вас в высокой траве или на уступе прямо у себя под носом, – но такое сплошь и рядом случается и в чистокровных стелс-экшенах.

По-настоящему радует, что на новых картах можно выстроить действительно красивую тактику. Если раньше это приходилось делать исключительно ради трофея, то теперь стелс-механика предполагает отдельный и более чем уместный способ прохождения. И это не говоря о том, что некоторых стычек можно избежать в принципе: незаметно пересек усеянную врагами территорию, да и пошел себе дальше.

КОШКА, ЯЩИКИ И МИЛЛИОН ПОДРОБНОСТЕЙ

В свободное от боев время Нейт занимается преимущественно акробатикой и решением нехитрых головоломок – с этим все как раз более-менее в духе серии. Разно-



В UNCHARTED 4 противопоказано играть людям, которые сильно хотят в отпуск

И ПОД ВОДОЙ ДРЕЙК – тоже Дрейк

образить исследование призвана альпинистская кошка – новый гаджет в арсенале Дрейка, с которым он буквально не расстается. Загадки с применением кошки встречаются постоянно и в целом довольно занятны, но не более того. Как правило, она помогает как следует раскачаться, чтобы зацепиться за уступ на другом конце уровня, подтянуть тяжелый предмет или разрушить какую-нибудь ветхую балку, мешающую дальнейшему прогрессу. Самый эффектный пример ее использования нам всем проспойлерили еще на прошлой E3 – ничего изобретательней этой сцены с погоней в полной игре не найти.

Еще один неожиданный привет от The Last of Us – загадки с передвижением ящиков. Да полно вам брови хмурить – признайтесь, что скучали! На самом деле никакой серьезной беды в их возвращении нет: встречаются не слишком уж часто, а потому утомляют разве что самую малость ближе к концу игры. Но если вдруг прежде они доводили вас до истерик, то теперь вы предупреждены. Будьте готовы.

По-настоящему восхищает то, что, помимо уймы уже показанных в трейлерах моментов, у Uncharted 4 остается еще много мельчайших и очень приятных сюрпризов. История Дрейка обрела сентиментальную ценность не только для фанатов серии, но и для всех тех, кто приложил руку к ее созданию, – и подтверждений этому масса, только успевай подмечать. Это, например, чердак в доме Нейта, заваленный сокровищами, фотографиями и дневниками из его прошлых приключений. Это внезапное продолжение истории про панамскую тюрьму, о которой лишь вскользь упоминается в завязке «Судьбы Дрейка». Это, в конце концов, курящая монашка в католическом приюте, спешно выбрасывающая сигарету в окно после стука в дверь. Все эти штрихи необязательны, игра однозначно состоялась бы и без них. Однако в них кроется та разница, что различает игру хорошую и игру живую. Uncharted 4 всеми силами поощряет внимательного игрока.

И вообще, тут есть на что посмотреть. Второго мнения быть не может: «Путь вора» – самая красивая игра на свете. Просто посмотрите на скриншоты – в них минимум ретуши. Готов поспорить, что, когда в интернете появятся скриншоты игроков, чей-нибудь неигровой твиттер непременно перепутает эти кадры с фотографиями из настоящих путешествий.

■■■

Перед эпилогом один из главных героев говорит самое важное: «Каким бы классным не было приключение, после него в душе остается пустота».

Uncharted 4 – из тех игр, после финала которых еще минут десять сидишь в полной тишине, пока не собираешься с силами, чтобы наконец сказать: «Ничего себе». Единственная в своем роде работа талантливой студии, которая привыкла выходить за границы дозволенного и делать вещи, которые не оставляют никого равнодушным. Ну и вместе с этим – просто роскошное приключение, которому в 2016 году нет равных. Высший балл. ■

ПОРАДОВАЛО:
– экшен-сцены, во время которых забываешь дышать;
– лучшая финальная битва в истории серии;
– эпилог.

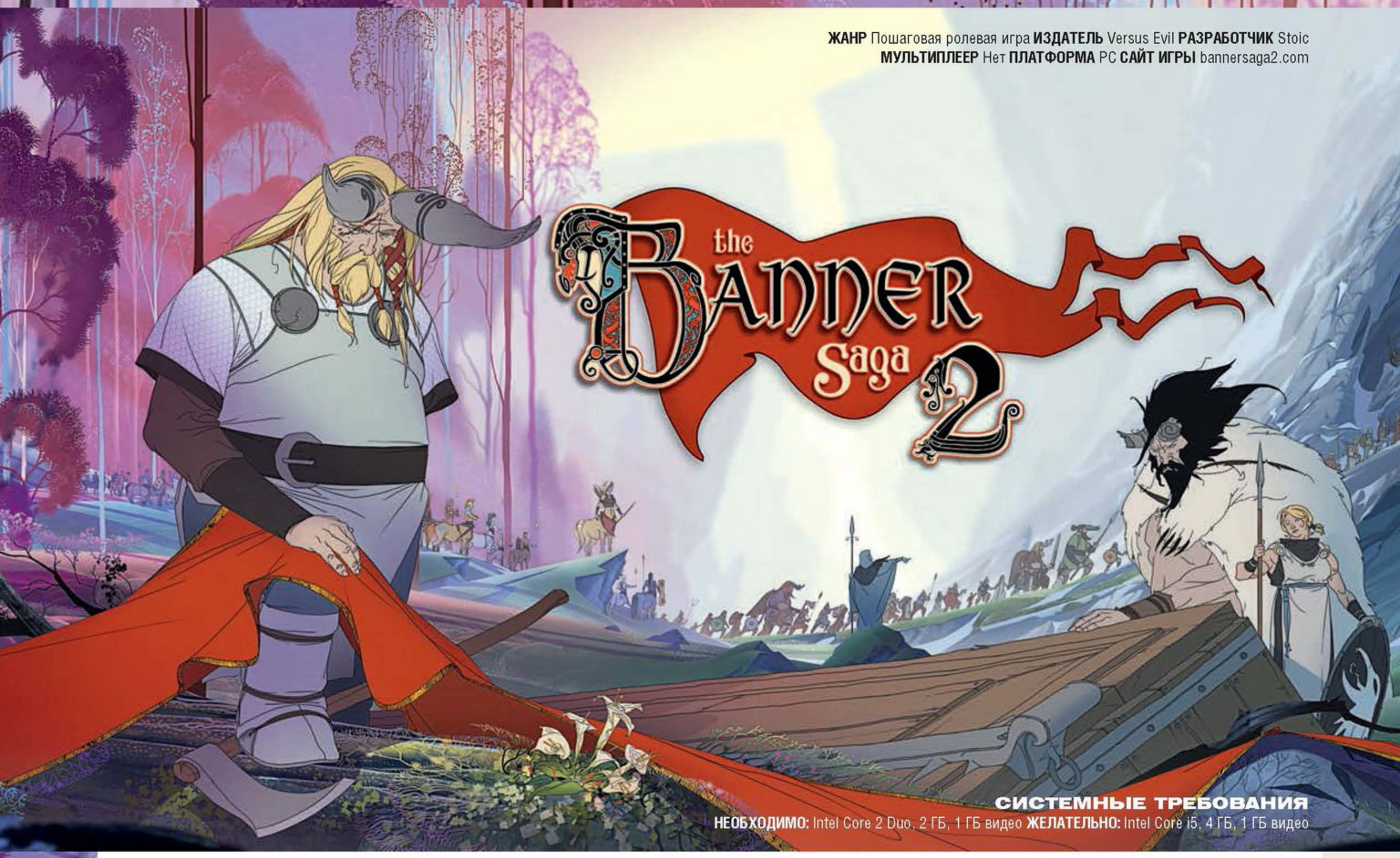
ОГОРЧИЛО:
– головоломки с передвижением ящиков;
– пара ничтожных огрехов в сюжетном плане.

ДОЖДАЛИСЬ?
Эталон интерактивного приключения, самая красивая игра и безупречное завершение истории Натана Дрейка. Сказать что-то более весомое в рамках жанра в ближайшие годы едва ли у кого-то получится.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

10

«Идеал»



ЖАНР Пошаговая ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ** Versus Evil **РАЗРАБОТЧИК** Stoic
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **САЙТ ИГРЫ** bannersaga2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

THE BANNER SAGA 2

ВСЕ ХУЖЕ И ХУЖЕ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

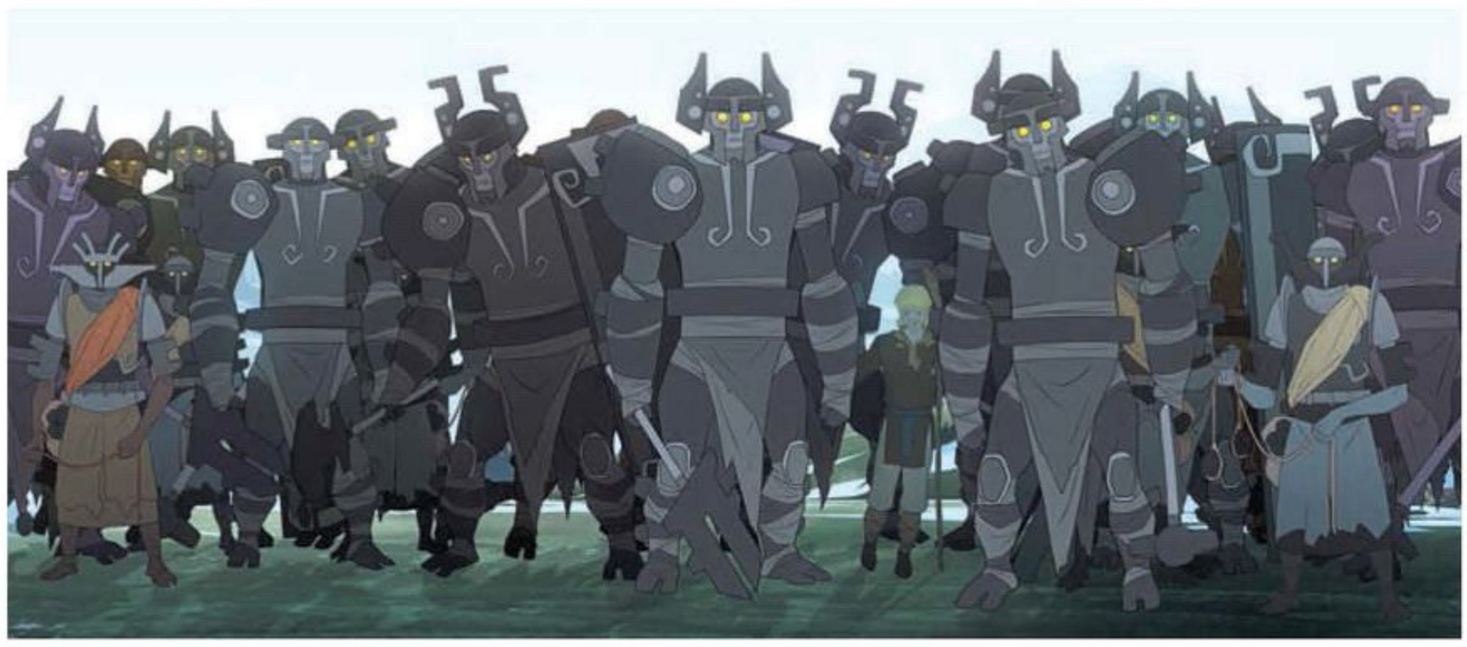
Представьте, что вы больше никогда не увидите отчий дом. Представьте, что весь ваш маленький мирок, в котором вы жили годами, сгинул без следа. Что вы неделями бредете, спотыкаясь и падая от усталости, с толпой таких же горемык, что вы забыли, как звучит смех ваших детей, и стыдитесь смотреть в заплаканные глаза жены. Представьте, что мир рушится прямо у вас за спиной и что в следующий раз вы наверняка не успеете избежать неминуемого конца.

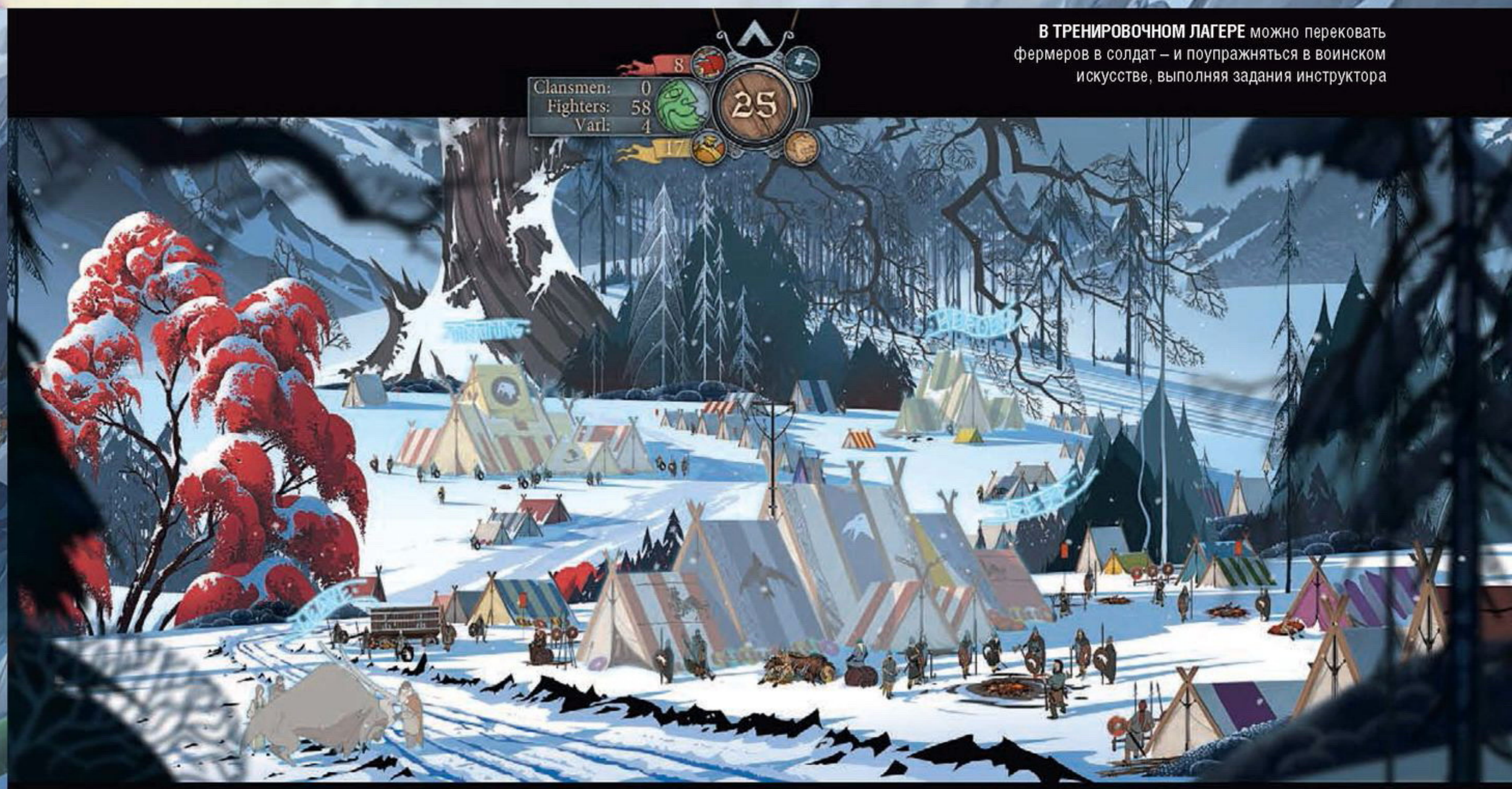
The Banner Saga дарила игроку именно такие чувства, и чем дальше, тем больше слабела надежда. Вторая часть не менее грустна и меланхолична: **The Banner Saga 2** припасла немало горестей.

НА ПОСЛЕДНЕМ БЕРЕГУ

Беженцев с севера мы оставили в первой части после дня триумфа и скорби. Их долгое бегство от каменных воинов-дреджей и от наступающей тьмы началось в разных местах – среди восточных лесов, богатых зверем, или на западном побережье, среди смуты и многолюдья. Все перипетии истории первой The Banner Saga мы опустим: слишком много линий переплелось, слишком малую долю переживаний вместит скупой пересказ.

В конце концов караван скрывается за стенами портового города, чтобы построить суда и отплыть в столичный Арберанг, но полчища дреджей настигают. Лишь чудом один из героев повергает их исполинского вожака Громобоя и обращает его солдат в бегство. Выбор зависел от игрока, но The Banner Saga все равно завершается похоронами: тело героя отправляют в вечное плавание на борту горящего драккара. В этом обреченном мире смерть всегда соберет свой урожай.





В ТРЕНИРОВОЧНОМ ЛАГЕРЕ можно перековать фермеров в солдат – и поупражняться в воинском искусстве, выполняя задания инструктора

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: релизную версию предоставил разработчик.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: пятнадцать часов на сюжетную кампанию.

Вторая часть продолжает рассказ именно с этого места. Выжившие поднимаются на борт сколоченных на скорую руку судов и продолжают путешествие к неприступному Арберрангу.

Хотя Громобой и пал, дреджи унывали недолго. Пока корабли плыли по воде, безмолвные враги преследовали их по суше, стирая за собой все следы цивилизации. Но даже им не сравниться с буйством стихии: чем дальше, тем сильнее позабытый богами мир будет разрушаться прямо на глазах.

Я не буду рассказывать об апокалиптических бедах, по сравнению с которыми казни египетские – детская забава, замечу лишь, что в такие моменты медитативное, казалось бы, передвижение каравана обретает болезненную остроту. Каждое неправильное решение тут же оборачивается смертями, смертями и смертями.

НАПЕРЕГОНКИ СО СМЕРТЬЮ

В первой части мы подолгу созерцали величественные пейзажи, следя за тонкой цепочкой беженцев, а их движение изредка прерывалось событиями, битвами и прочим. Провизия потихоньку тратилась, портилось настроение, а улочки редких городов хотелось целовать от восторга: о боги, неужели крыша над головой!

The Banner Saga 2 эту медитативность частично утратила. Разрешив один конфликт, вы спустя пару секунд реального времени вляпаетесь в еще один. Концентрация развилок, с одной стороны, приятно удивляет: статус-кво сохраняется на считанные игровые часы, чтобы тут же нарушиться.

У THE BANNER SAGA 2 есть пунктик насчет сражений на мостах. Будьте уверены, каждый раз победу придется вырывать из мертвых рук врага

С другой стороны, ежесекундные авралы надоедают, когда хочется ненадолго от них передохнуть и оценить работу художников. Этот скромный недостаток несильно влияет на итог, тем не менее, господа меланхолики, я вас предупредил.

Возросло не только количество бедствий, но и их качество. **Stoic**, основанная выходцами из **BioWare**, знает толк в тонкостях социальных процессов. Например, долгое путешествие по реке даст неожиданный результат: детвора совсем перестанет бояться воды, а игры мелких сорванцов переместятся с безопасной палубы на оснастку и внешнюю сторону бортов. Решений много: согнать всех детей на одно судно, где за ними проще присматривать, или же просто запретить опасные игры над волнами, или отрядить людей для надзора.

Другая напасть – все больше людей и варлов перестает верить в свое будущее, все былые конфликты обостряются. А потому лупить своих вам придется едва ли не чаще, чем чужих.

Что же до самой истории, то она не топчется на месте. Герои меняются, меняются их цели, а реальность все сильнее расползается по швам, временами – до масштабов **Pillars of Eternity**, еще одной игры, не чуждой декаданса. The Banner Saga 2 делает это так, чтобы вы захлебнулись отчаянием вместе с героями. Тому способству-

НЕКОТОРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ вы не отправите драться до самого финала: героев много, и на прокачку всех сразу репутации не напасешься

ет и механика вечно убегающего каравана, и вечный цугцванг (что ни сделай, станет хуже), и, конечно, торжественная музыка Остина Винтори, и талантливо нагнетаемая атмосфера недоверия, страха и тоски.

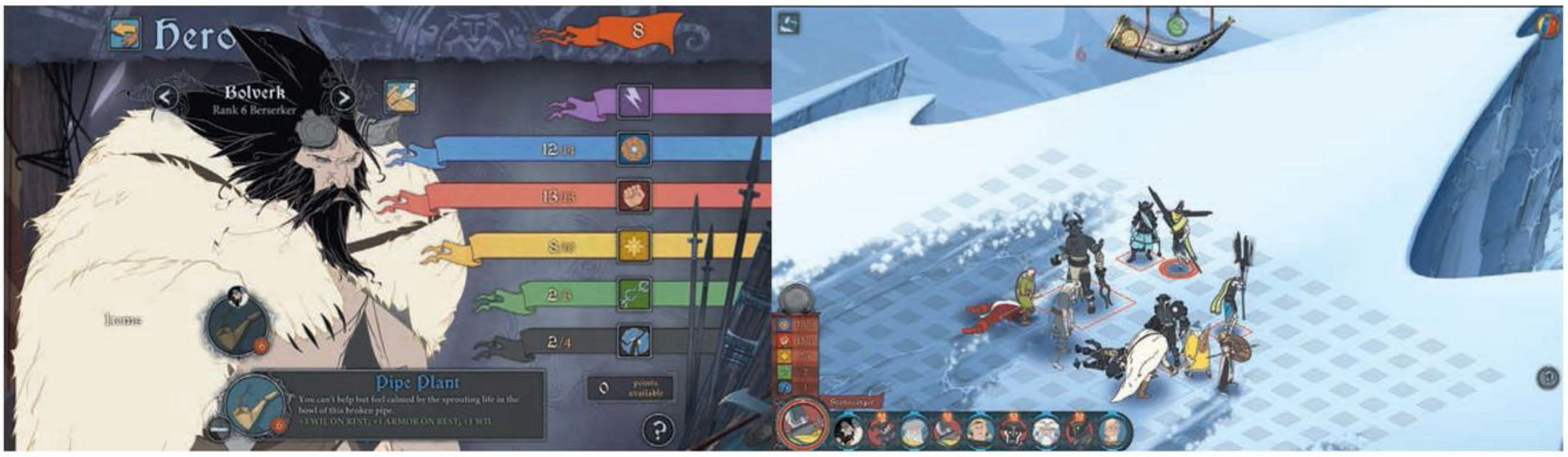
В КРОВИ ПО КОЛЕНО

Другая, обособленная, часть The Banner Saga – сражения – тоже коренным образом не изменилась. Это пошаговая тактика с фиксированной очередью хода (правда, на нее можно повлиять) и с особенной системой боя. Каждый боец защищен двумя полосками прочности: броня и сила (она же здоровье). Пока броня цела, сила страдает чуть-чуть, и ради нанесения серьезного урона броню следует обдирать с врагов прицельными ударами.

Управляете вы все теми же героями, которых дотащили до финала в первой части, – если, конечно, потрудились достать старые сохранения, иначе придется выбирать из двух вариантов финала.

С этим связана некоторая сложность. В оригинале игрок собирал свои дружины постепенно, каждый раз приспосабливая тактику под новичков или отправляя их в запас. Начиная играть в The Banner Saga 2 после долгого перерыва или вообще проигнорировав первую часть, вы рискуете запутаться в двух десятках бойцов, и немало времени уйдет лишь на то, чтобы расставить персонажей в очереди инициативы не наобум. Не препятствие для настоящего ценителя, зато под-

ШАНС В 20% – маловато, но если на кону стоит не одно, а три очка брони?



БОЛЬВЕРК УЖЕ НА СТАРТЕ – грозная машина смерти: рубит дважды за ход, причем второй раз – цель выбирает случайно. Если не жалеть репутацию, то Больверк начнет раскалывать самых прочных врагов

НОВЫЕ ПРОТИВНИКИ уважают атаки по площади с отложенным уроном – порой такие фокусы парализуют персонажей на пару ходов

ведет лентяя, который желает поскорее ринуться в бой.

Потолок прокачки повысили за счет перков – по три уровня на перк. Так можно еще лучше приспособить персонажа под его боевую роль: наделить танка регенерацией защиты, лучнику повысить шанс критического попадания. Вещь полезная и нужная, однако боевке не помешали бы и другие улучшения – на глаз даже поверхностно знакомый с The Banner Saga человек не отличит вторую часть от первой. И это касается не только битв.

Зато в подмогу нам прислали кавалерию, воинов расы horseborn, которые суть кентавры с некоторыми оговорками. И в сражении их роль и вправду «конная»: пробежать сквозь ряды врагов, сминая их копытами, налететь, перестрелять и убежать. Как и любой вид мобильных войск, horseborn не терпят неряшливого стиля игры и мрут-с в окружении, потому что их следует отводить для нового удара и приглядывать, чтобы вражеский верзила не переломал крепкие лошадиные спины.

■■■

Все прочие достоинства The Banner Saga при ней – волшебные пейзажи в духе Эйвинда Эрла, проработанный игровой мир, где нет пустоты и нет лишних деталей, убедительная, хотя и незамысловатая боевая анимация. В этом и кроется единственное уязвимое место игры: лишь новая история оправдывает ее существование, а нас снова оставили наедине с горой вопросов.

Можно ли за это судить такую духовно богатую игру, почти нигде не провисающую? Если и можно, то нестрого. Не то что **Broken Age**, так же в свое время прогремевшую на Kickstarter – и безбожно слитую в продолжении. Впрочем, The Banner Saga снова не завершает историю, а оставляет неоднозначный сюжетный крючок. Смогут ли эту сагу закончить с достоинством? ■

ПОРАДОВАЛО:
– скорбный тон, безупречная атмосфера неминуемой беды;
– повышенный темп и изобилие событий;
– по-прежнему забористые битвы – чем дальше, тем тяжелее.

ОГОРЧИЛО:
– нет времени созерцать – каждую секунду что-то происходит;
– сама игра почти не изменилась, хотя для ориентированного на сюжет проекта это не слишком серьезный недостаток;
– история опять оборвалась на полуслове.

ДОЖДАЛИСЬ?
The Banner Saga 2 великолепно продолжает оригинал – и показывает, что Stoic не любит теребить то, что и так работает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

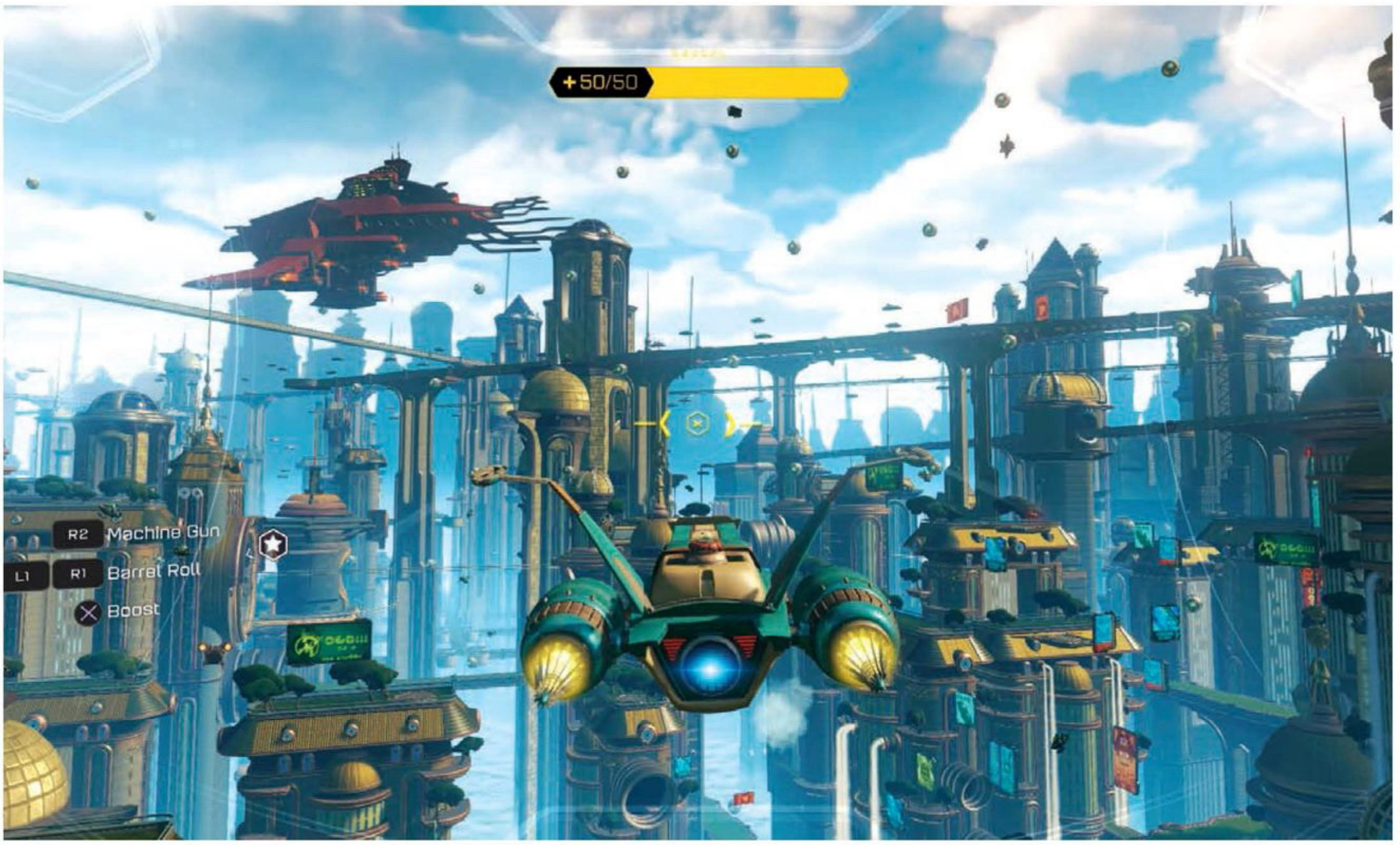
ВЕРДИКТ

RATCHET & CLANK

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

АНТОН ДАТИЙ

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ** Sony **РАЗРАБОТЧИК** Insomniac Games **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет **ПЛАТФОРМА** PS4 **САЙТ ИГРЫ** insomniacgames.com



ЭПИЗОДЫ СО ЗВЕЗДОЛЕТОМ есть не только в космосе, но и, например, в центре Метрополиса

Классическая **Ratchet & Clank** и спустя четырнадцать лет играется очень бодро – все-таки любую часть этой франшизы можно назвать почти эталонным трехмерным платформером. Но ремейк получился даже лучше. Это не тривиальная HD-подтяжка, а переосмысление – притом гораздо более явное, чем, например, в **Gears of War: Ultimate Edition**. В **Insomniac** подошли к делу очень грамотно и отреставрировали самую первую часть с оглядкой на современные реалии и эволюцию серии, но сохранили ее самобытность и подчеркнули особенности. Вышло одновременно и свежо, и «как в старые добрые».

ТАКОЙ СОЛНЕЧНОЙ мы родную планету Рэтчета еще не видели

ЗВЕРОПОЛИС-5354

«Игра по фильму по игре» – так окрестили новую Ratchet & Clank в самой Insomniac. Как и полнометражный мультфильм, новинка пересказывает историю первой части, допуская вольности и лирические отступления, хотя все основные события цитируются почти дословно. В то же время она совершенно самодостаточная – в курс дела вас введут очень быстро.

Дети увидят здесь интересную научно-фантастическую сказку про закадычную дружбу и спасение галактики, взрослые оценят завуалированный юмор (не такой дерзкий, как у **Rare**, но хихикнуть пару раз можно) и тонкие отсылки к творчеству Дугласа Адамса.

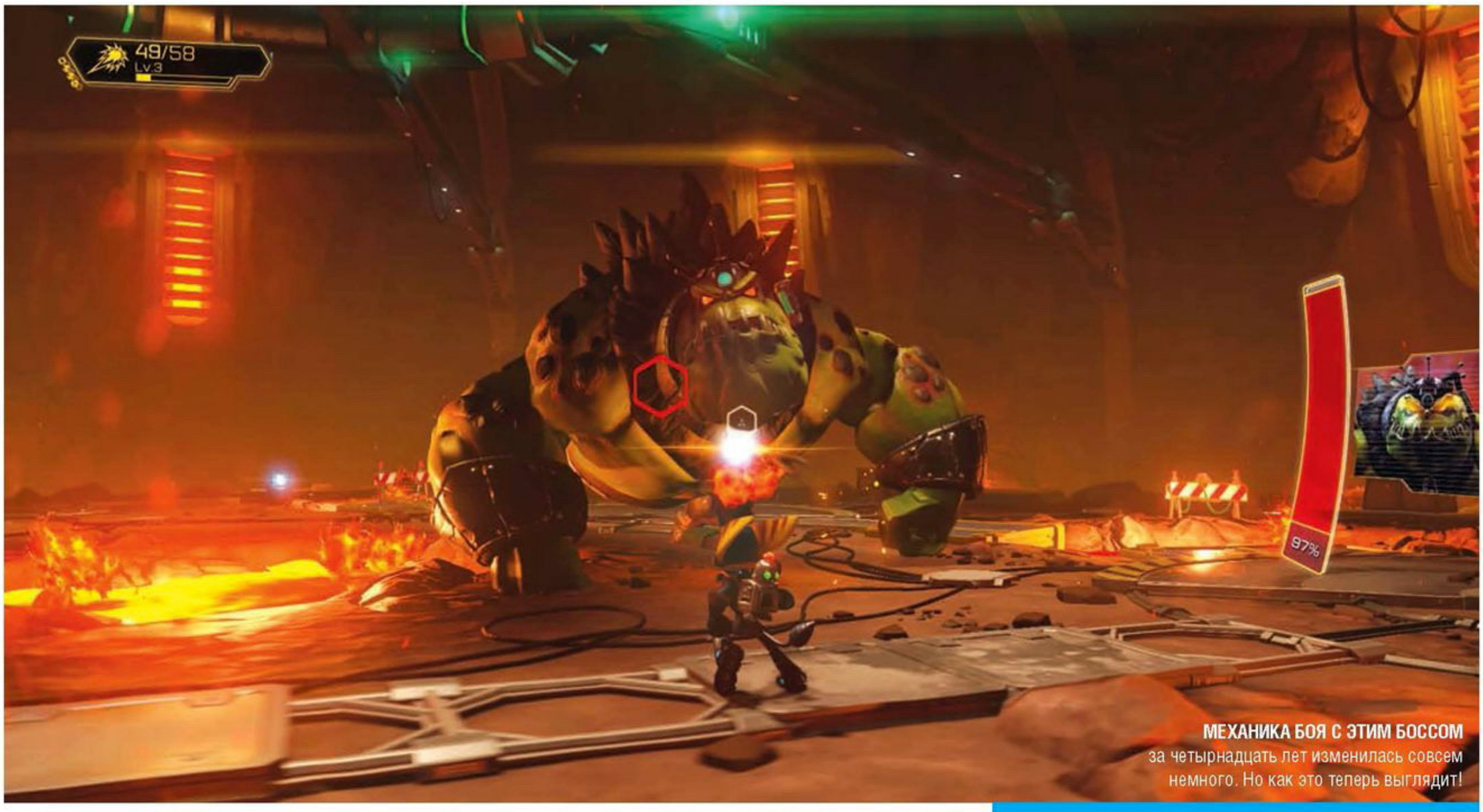
А вот давние поклонники очень быстро поймут, какие именно вольности позволили себе создатели. Пожалуй, основное сюжетное отличие – появление доктора Нефариуса, которого в историю первой части перетянули из третьей. Оно и понятно: раз уж у нас тут перезапуск, зачем же держать в тени самого харизматичного злодея франшизы.

Визуально Ratchet & Clank не отличить от лучших работ большой тройки Disney–Pixar–DreamWorks, качество анимации и вообще картинки просто неописуемое. Insomniac буквально на каждой планете хвастается пейзажами, вводя в ступор всех: новичков просто потому, что зрелище действительно потрясает, а ветеранов еще и благодаря ностальгическим чувствам. Высадка на Новалис и прогулки по керванскому Метрополису в ремейке играют мириадами новых красок. Славься некстген, аминь.

GOING COMMANDO

Главная фишка серии, вокруг которой Ratchet & Clank пляшет все полтора десятка лет, – разнообразный арсенал интересного, дурацкого, а иногда просто дикого оружия – никуда не делась. Разработчики немного перетасовали набор пушек и уменьшили их количество, но главные «звезды» оста-

ВЕРДИКТ



МЕХАНИКА БОЯ С ЭТИМ БОССОМ за четырнадцать лет изменилась совсем немного. Но как это теперь выглядит!

НА ОБЕИХ ТРАССАХ ДЛЯ ГОНОК на ховербордах есть система кубков. Можно остаться на планете и побороться за золото

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем за неделю до российского релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: четырнадцать часов.

лись: разводной ключ Рэтчета, призывающая роботов-камикадзе перчатка, R.Y.N.O. (BFG для самых маленьких), огнемет, установка, стреляющая самонаводящимися пилами, и аналог Morph-o-Ray (здешняя версия превращает врагов не в кур, а в овец).

Пропала ракетница с управляемыми снарядами, но зато из **Tools of Destruction** перекочевал любимец фанатов Мистер Зуркон – небольшой летающий робот, прикрывающий Рэтчета и регулярно напоминающий всем вокруг, зачем он тут: «Я пришел не с миром. Оставьте деньги себе, моя валюта – боль». Если долго никого не убивать, он будет плестись за вами хвостиком и ныть о том, как скучно жить без войны.

Вдобавок трилогия с PS3 одолжила ремастированной версии грувитрон, выпускающий на поле боя диско-шар. Включается светомузыка, все противники в определенном радиусе останавливаются и начинают самозабвенно отплясывать под дабстеп. В это время можно передохнуть и поискать патроны с аптечками. Или всех перестрелять. Но сохранить при этом серьезное лицо физически невозможно.

Главная новинка – Pixelizer, который с характерным звуком превращает врагов в двухмерные восьмибитные спрайты. Эти застывшие плоские отпечатки потом можно разбить, и они рассыплются на сотни маленьких кубиков. Инструкция гласит: «С помощью определенных алгоритмов это оружие отправляет ваших противников в те

ТУТ МЫ ПЫТАЕМСЯ ПРИДУМАТЬ СМЕШНУЮ ШУТКУ
про низкое содержание графона в крови

КОГДА СТАНОВИТСЯ ДОСТУПЕН РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ,
сражаться приходится сразу в трех плоскостях

ЕСЛИ НУЖНО ПРИЦЕЛИТЬСЯ ТОЧНЕЕ, можно
переключиться на более стабильный вид из-за плеча

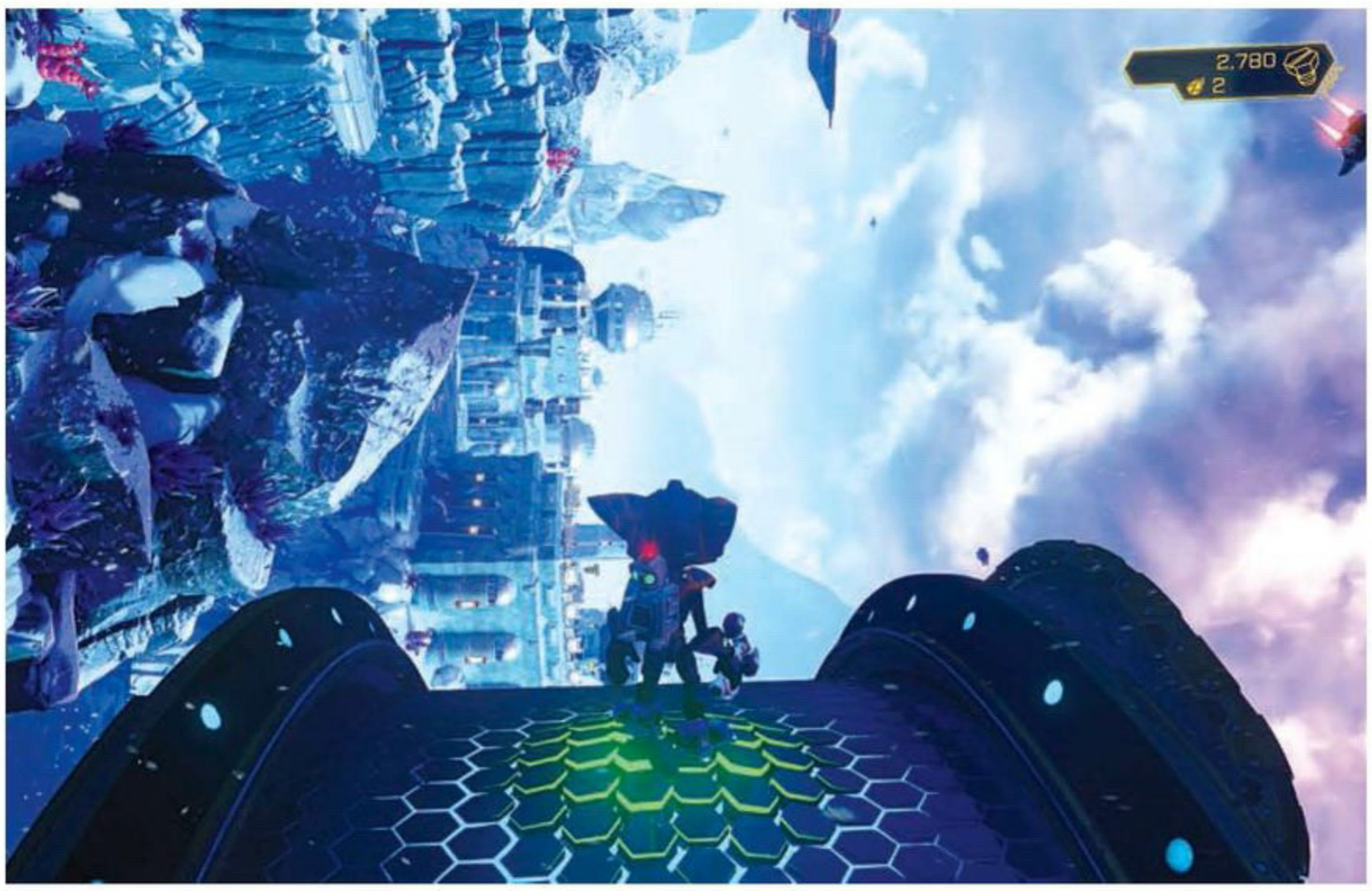
времена, когда разрешение было гораздо ниже». Напоминает перепрограммирующую пушку из **Axiom Verge**, только результат намного круче.

Все это смертоносное счастье пускается в ход регулярно и очень активно. Каждая стычка здесь настолько же напряженная, насколько веселая и абсурдная. С абсурдом и весельем все и так понятно, а напряжение появляется потому, что Ratchet & Clank отнюдь не простая, а под конец так и вовсе жаркая. Серьезно, таких нервных сражений с боссами не было давно (игры **FromSoftware** не считаем).

В боях всегда участвует много врагов – роботы-снайперы, роботы-собаки, летающие роботы, роботы-вертолетчики, роботы-танкисты. Короче, роботы. Еще попадаются слизняки, но вообще – роботы. Соперники быстро мрут, но в ответ могут

ПОКА ВРАГИ ПЛЯШУТ,
их можно обойти с фланга и занять турель

ГОЛОВОЛОМКИ КЛАНКУ достаются не очень сложные, но иногда все же приходится пораскинуть мозгами



ЭТАПЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ гравитационных сапог тоже никуда не делись

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра полностью переведена на русский – озвучка качественная, как обычно у Sony. Героев озвучивают те же актеры, что и в анимационном фильме.

сделать очень неприятно. В Ratchet & Clank никогда не было ни регенерации здоровья, ни перезарядки, поэтому в трудную минуту надо сжимать все, что сжимается, стрейфиться куда-нибудь в укрытие и быстро искать аптечку. С патронами чуть проще: если у вас закончился боезапас одного вида оружия, вы просто берете другое. Таким образом игра призывает жонглировать пушками, хотя и без того каждую хочется опробовать в деле. Потому что как можно не захотеть опробовать что-то под названием Glove of Doom?

Когда Рэтчет ввязывается в перестрелку, на экране быстро начинает происходить нечто завораживающее: враги разлетаются по всей арене, ящики взрываются, к герою отовсюду со звоном летят болты (фирменная валюта серии). Спустя пару часов игра расходится окончательно, выдает все необходимые гаджеты и позволяет экспериментировать. Кого-то можно отвлечь грувитроном, а гадов, швыряющих бомбы с балкона, – снять из снайперки.

Приглянувшиеся стволы можно улучшить – за это отвечает очень гибкая система, тоже позаимствованная из более поздних игр серии, и она хорошо дополняет механику общего прогресса. У каждого типа оружия есть своя «карта» из закрытых неизвестных ячеек.

Вы начинаете в центре и двигаетесь в любом направлении, постепенно открывая новые перки. Можно, например, пойти по пути увеличения количества патронов и наткнуться на бонус в виде тройной очереди у бластера. Такие «побочные эффекты» создают приятнейшее ощущение того, что ты сам смастерил свое чудо-юдо. Примерно как в Fallout 4, только тут еще и стрелять интересно.

ШЕСТЕРЕНКИ ВОЙНЫ

Переосмысление коснулось не только исходных механик и графики, но и структуры повествования. В результате Ratchet & Clank стала гораздо насыщеннее. Появились простенькие квесты в стиле «найди 10 штук, убей 20 врагов»; к примеру, если в оригинале прохождение этапа на Гаспаре ничем не отличалось от прохождения других планет, то теперь Рэтчет получает реактивный ранец и свободно летает по многоуровневой локации, собирая инопланетные мозги для сумасшедшего ученого.

На Кварту, где раньше был однообразный эпизод с превращением Кланка

С ЖУТКОВАТЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ
Мистера Зуркона стычки превращаются в циничное побоище

в огромную машину смерти, ремейк на полчаса включает простой, но приятный стелс (вспомните моменты с маскировкой и заговариванием зубов часовым из **Up Your Arsenal**). Перестрелки сменяются эпизодами, в которых игрок управляет Кланком и решает алгоритмические головоломки с использованием маленьких роботов, которых можно перепрограммировать на свой вкус, – из них получается либо подпитывающая технику батарея, либо батут, либо мост. Такого в первой Ratchet & Clank тоже не было.

При этом многие уровни, которых в переиздании не намного меньше, чем в оригинале, строго линейны, и возвращаться на уже пройденные планеты, чтобы собрать оставшиеся секреты, не хочется – они попросту пустуют, и смысла бегать по тем же участкам ради коллекционных карточек, мягко говоря, не очень много. Это, пожалуй, единственный момент, где ремейк крупно промахивается.

■■■

Вот и получается, что Ratchet & Clank вышла не просто HD-переизданием, а собранием всего лучшего, что студия успела реализовать в тринадцати играх. Она бесподобно выглядит – Insomniac первой создала игру, которую и правда не отличить от кино, пусть и мультипликационного. Она бесподобно играется – эйфория и драйв перестрелок одурманивают, чтобы потом дать отрезвляющую пощечину, подкинув трудную, напряженную стычку.

К тому же, раз **Naughty Dog** забросила **Jak and Daxter** (хочется верить, что это неправда), за Insomniac остается монополия на яркие мультяшные экшен-платформеры про пушки и спасение мира. Да и все равно понимаешь, что лучше или хотя бы так же хорошо до сих пор не сделал никто. ■

ПОРАДОВАЛО:
- сумасшедшее качество картинки – игру не отличить от пиксаровского мультика;
- грамотное применение наработок из других частей и новых идей;
- разнообразные, очень красивые уровни;
- динамичные перестрелки и арсенал – все еще самая важная фишка;
- внушительное разнообразие механик.

ОГОРЧИЛО:
- для полноты картины можно было добавить и мультиплеер;
- на уже пройденные планеты скучно возвращаться.

ДОЖДАЛИСЬ?
Ratchet & Clank не просто облагороженная версия классической игры, а, если хотите, «сборник величайших хитов» от Insomniac, куда вошли почти все лучшие наработки насчитывающей четырнадцать лет франшизы. И фанаты, и новички будут в восторге, тем более что хорошие мультипликационные экшен-платформеры в наше время – редкость.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** Heart Machine
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One, PS Vita
САЙТ ИГРЫ heart-machine.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 4 ГБ, 1 ГБ видео

HYPER LIGHT DRIFTER

ДО КОНЦА

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Художник и аниматор Алекс Престон собирал команду и деньги на Kickstarter для создания игры, о которой он давно мечтал, – «двухмерной смеси **Diablo** и **The Legend of Zelda** в классической пиксельной стилистике». На первый взгляд **Hyper Light Drifter** во всем стремится в старину: интерфейс, графика, даже сюжет – буквально все подчинено принципу «чем аскетичнее, тем лучше».

Загвоздка в том, что для разработчиков того времени это была необходимость, связанная с аппаратными ограничениями, – поэтому каждый «простой» элемент игры был тщательно отточен и отполирован. Отсутствие подобного опыта у команды Престона порой сильно мешает.

Но тут надо сразу оговориться: Hyper Light Drifter – единственная в своем роде. Как работа художника, не как игра.

ХОТЯ БЫ про гранату ничего объяснять не надо, здесь и так все ясно: дергаешь за веревочку, раздается бум

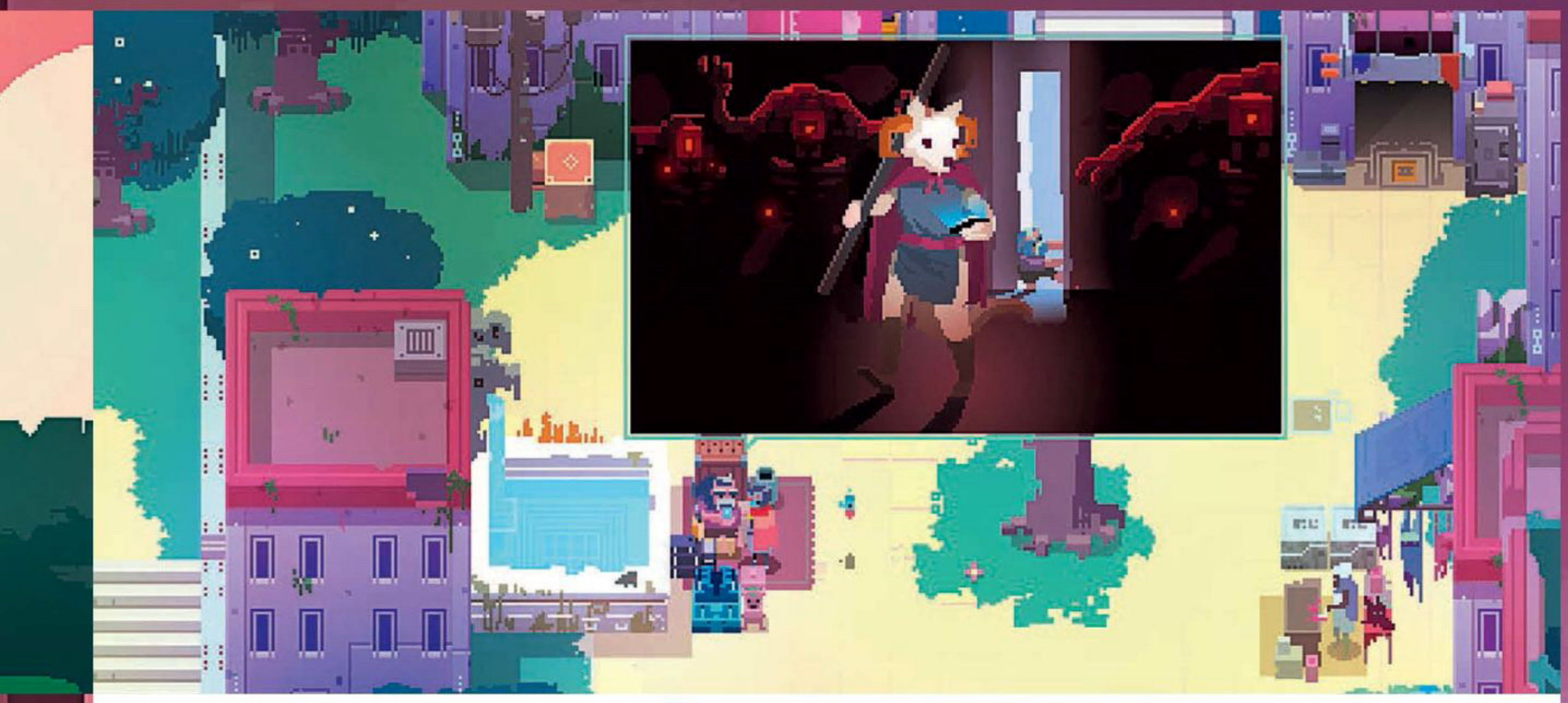
ПОД СТАРИНУ

Вот, скажем, подача истории. Всегда думали, что у **FromSoftware** сюжет подается намеками и аллегориями? По сравнению с Hyper Light Drifter любая **Dark Souls** – понятная и подробная книга, как роман Жюля Верна.

Команда с самого начала не хотела в игре никаких текстов или чисел – даже редкие диалоги подаются картинками. Конечный результат получился спорным. С одной стороны, когда Hyper Light Drifter все-таки удается донести мысль, не сказав ни слова, получается удивительно ловко. Но эти моменты почти не объясняют глобальной картины. К примеру, если вы не следили за кампанией на Kickstarter, то даже не узнаете, что главный герой – сталкер (англ. drifter – бродяга, скиталец), который ищет редкие высокотехнологичные артефакты и затем продает их торговцам. Еще сложнее будет понять, что с главным героем произошло и что, черт возьми, стряслось с миром вокруг. И стряслось ли? Может, он всегда таким был?

При желании на YouTube и форумах можно найти немало удачных попыток уложить сюжет Hyper Light Drifter в логичную теорию. Проблема в том, что ради ключевых подсказок надо целенаправленно найти особые монолиты (их немало), сообразить, что символы на них, оказывается, несут какой-то смысл, найти расшифровку и уже дальше отталкиваться от переводов. Иначе вы рискуете так ничего и не понять.

Тех крох истории, которые попадутся вам без целенаправленных археологических раскопок, будет мало, чтобы сделать какие-то выводы. Притом что копать здесь и вполовину не так интересно, как у From, – прежде всего потому, что Hyper Light Drifter оставляет не так уж много крючков, указывающих на то, что копать вообще стоит. Подобно прошлогодней **Titan**



СРЕДИ РУИН МОЖНО НАЙТИ остатки древних титанов, которые когда-то были побеждены огромной ценой

В ЗАГАДОЧНОЙ Hyper Light Drifter придется смотреть в оба и не пропускать мелочи – жаль, что игра подойдет не каждому

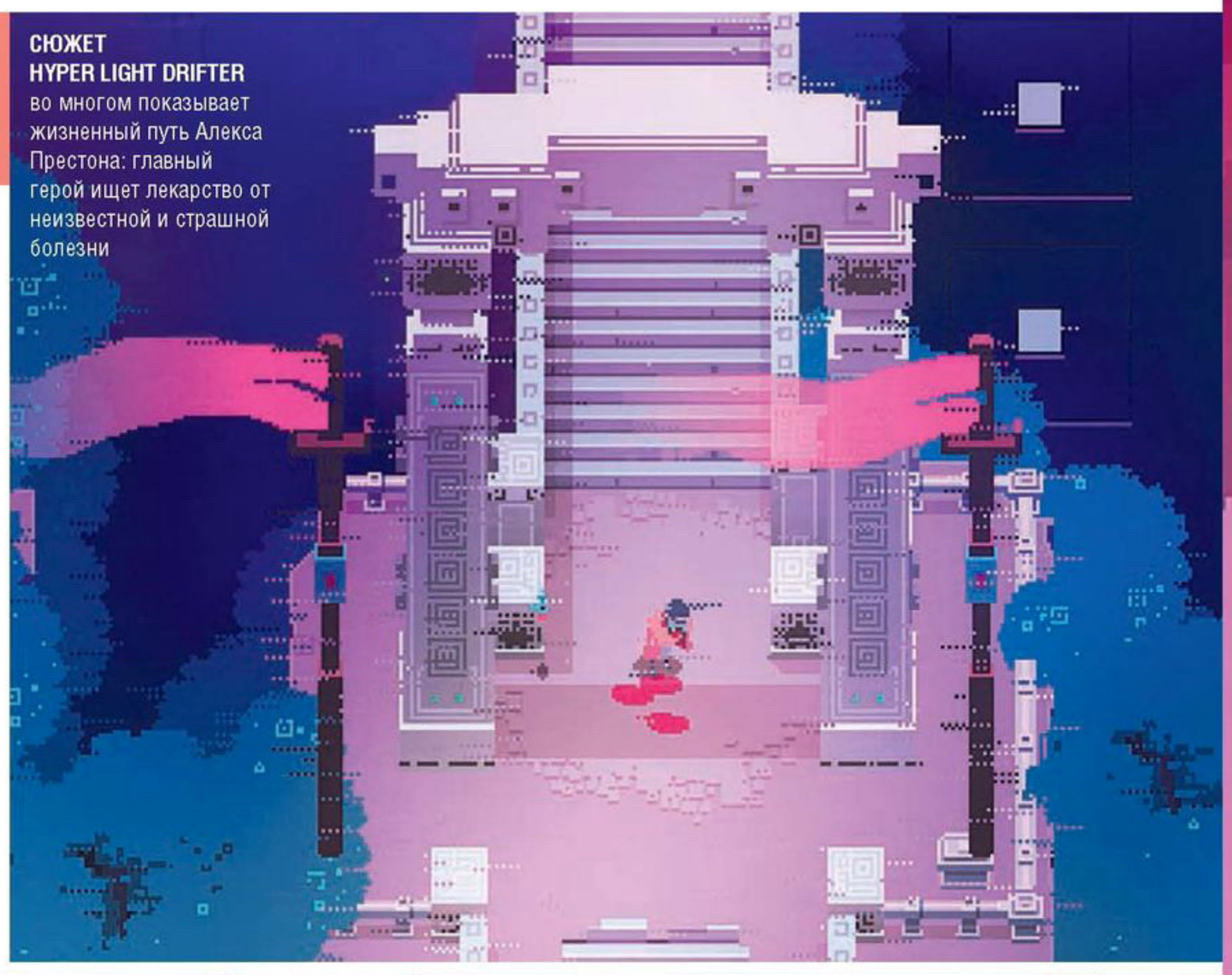
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: порядка двенадцати часов на одно прохождение

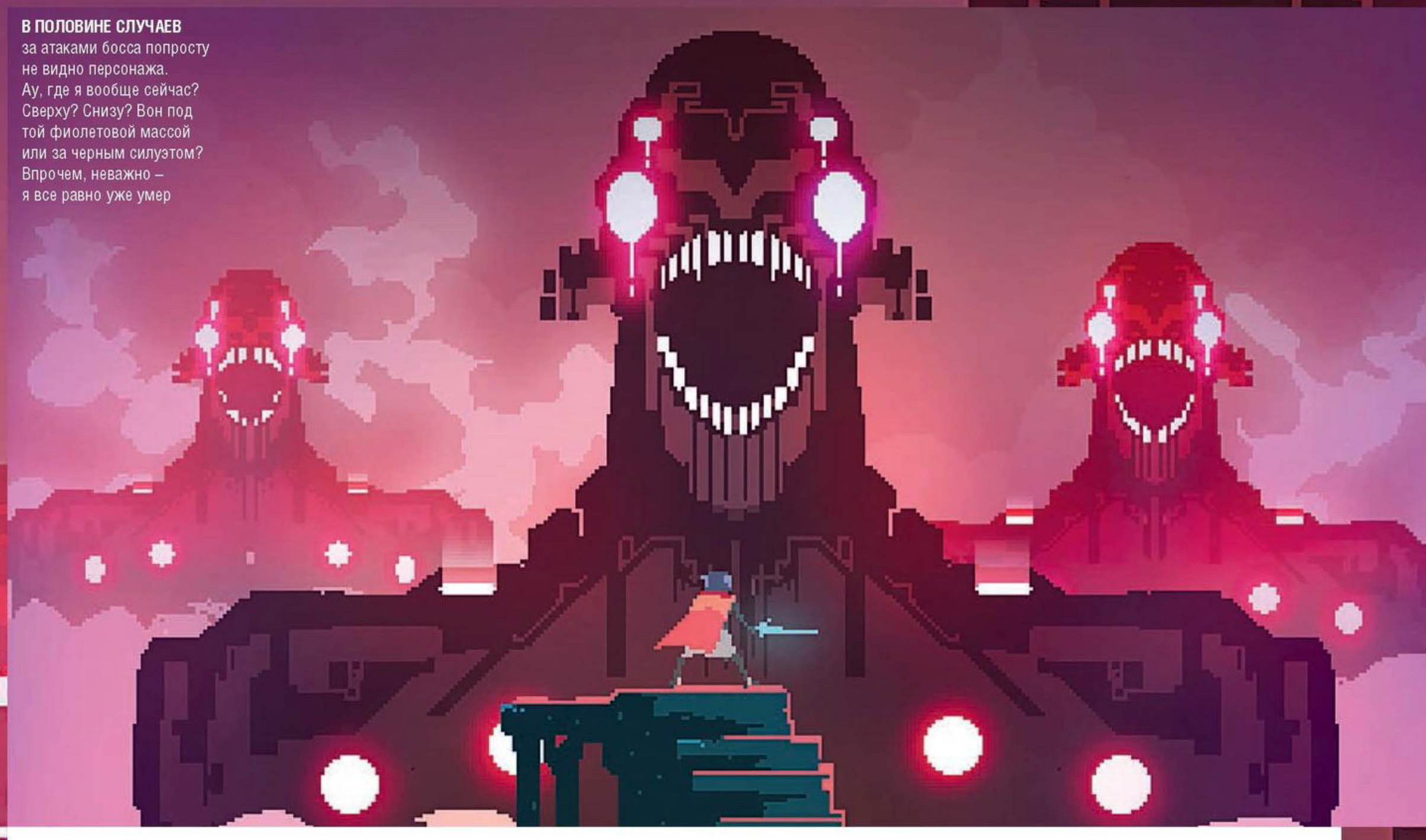
Souls, ее мир пронизывает ощущением пустоты. И хотя все вокруг шумит и движется, а по селу в центре карты бродят NPC – не похоже, будто кто-то здесь действительно когда-либо был жив.

СВЯЗЬ ПОТЕРЯНА

Тем не менее кое-где недосказанность играет Hyper Light Drifter на руку. Вас выбрасывают в мир, о котором вы толком ничего не знаете – никаких сюжетных тропок, никаких стрелок или направлений, – в Hyper Light Drifter я снова ощутил столь редкий восторг от самостоятельного исследования. Секретных локаций чуть ли не больше, чем обычных, почти все подозрительные места, кажущиеся тайниками, в итоге оказываются таковыми, и, хотя лежащая в них награда невелика (батарейки для прокачки

СЮЖЕТ HYPER LIGHT DRIFTER во многом показывает жизненный путь Алекса Престона: главный герой ищет лекарство от неизвестной и страшной болезни





В ПОЛОВИНЕ СЛУЧАЕВ за атаками босса попросту не видно персонажа. Ау, где я вообще сейчас? Сверху? Снизу? Вон под той фиолетовой массой или за черным силуэтом? Впрочем, неважно – я все равно уже умер

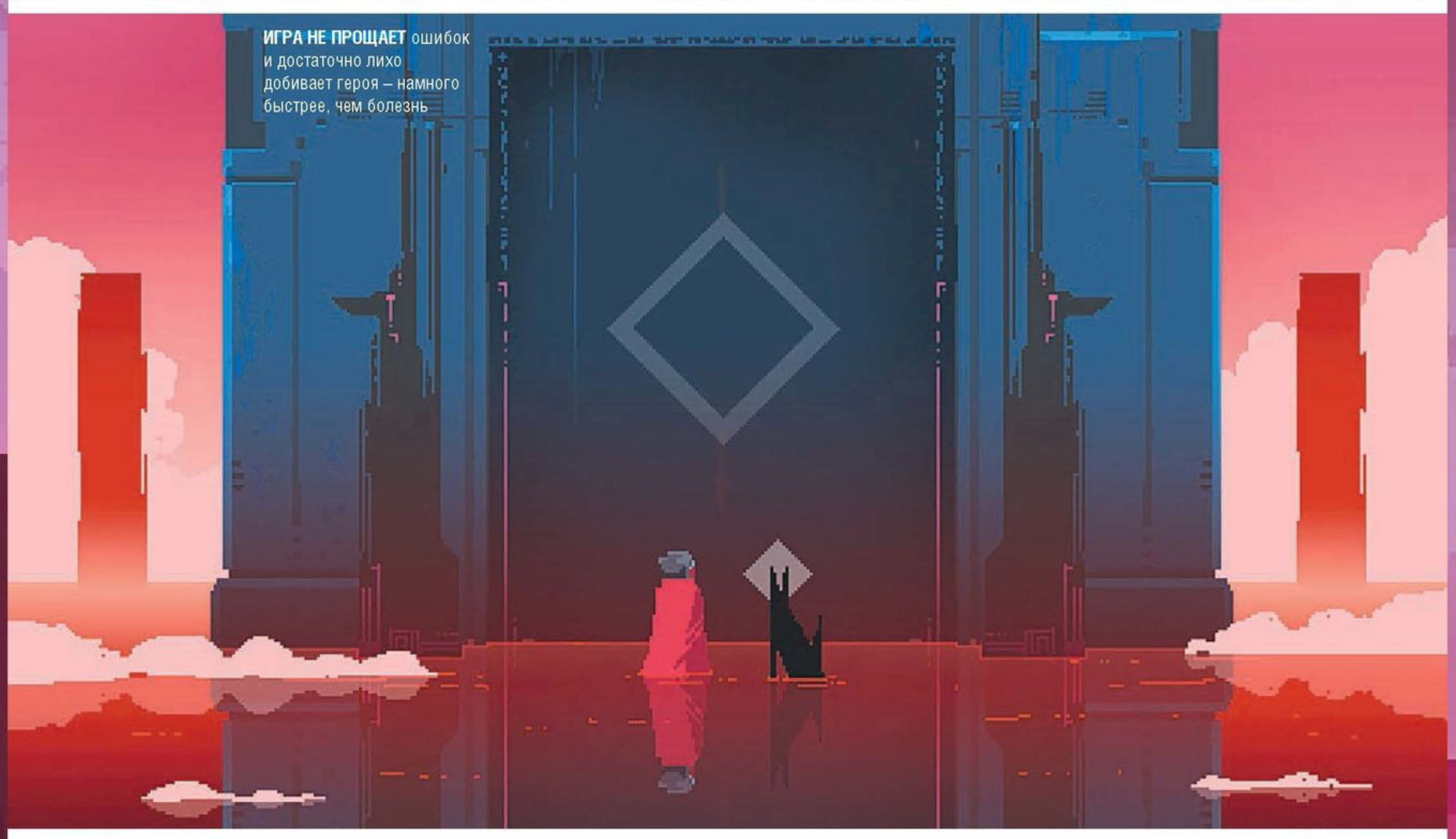
и редкие сообщения из прошлого), радости находок это нисколько не уменьшает.

Сам мир чем-то напоминает **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. В центре карты находится город, от которого в направлении частей света расходятся четыре локации. На севере расположены заснеженные горные вершины с птицами, запад встретит таинственными пурпурными лесами, на востоке обитает водяное племя выдр, а на юге, под землей, спрятаны секретные лаборатории.

Само собой, во всех этих местах вас никто не ждет – дорогу придется пробивать. Сражения отдаленно напоминают **Bastion**: навстречу выбегают враги разных мастей, а герой стремительно носится по экрану, элегантно рассекая противников на части. Действительно элегантно – мгновенными пространственными прыжками рисует курс меж предсказуемых, но многочисленных паттернов атак и парой-тройкой решительных ударов укладывает практически любого. Каждое попадание – как по вам, так и по врагам – на счету, и потому владеть ситуацией приходится безупречно. Ощущения восхитительные. В теории.

Омрачает ситуацию управление и непозволительное для быстрых слэшеров ограничение в 30 кадров в секунду. В первый раз, когда я не смог выполнить рывок с одновременным ударом, я винил свои кривые руки. После третьего полез проверить геймпад, после десятого начал подозревать, что что-то не так уже с игрой. Прицел временами залипает на месте,

ГДЕ-ТО МИМО ВРАГОВ можно пробежать, но чаще вас не выпустят, пока не расправитесь с несколькими волнами противников



ИГРА НЕ ПРОЩАЕТ ошибок и достаточно лихо добивает героя – намного быстрее, чем болезнь

герой может резко остановиться на середине рывка, заряженный меч – зависнуть в том же положении. Ситуации, когда отклик приходит на критические миллисекунды позже ожидаемого, – и вовсе нормальное дело.

Для игры, где исход боя зависит прежде всего от моментальной реакции, персонаж слишком часто позволяет себе выйти из-под контроля: нажимаешь на кнопку, ожидая получить один результат, а получаешь другой, из-за чего тебя успевает взять на таран огромный агрессивный бульбазавр. Не до конца отточенное управление не убивает всю Hyper Light Drifter, но порождает кучу моментов, когда хочется рвать и метать. Тут игре есть чему поучиться у **Enter the Gungeon**.

■■■

Полыхающее раздражение мягко сглаживает саундтрек от Disasterpeace, известного по музыке к **Fez**. Величественный, мощный, стальной бит-эмбиент заполняет все пространство, обволакивает и уносит с собой. На экране прыгают, стреляют, машут мечами, но в музыке всегда царит обреченное спокойствие. В самом деле, куда дергаться? Все предрешено.

Несмотря на контраст, картинка и звучание Hyper Light Drifter образуют восхитительную гармонию. Алекс Престон страдает от врожденного порока сердца, и эта игра задумывалась как аллегория болезни ее автора, красивая, печальная, глубокомысленная. Но вот злая ирония – метафора зашла еще глубже, чем от нее ожидали, и высокохудожественную натуру Hyper Light Drifter время от времени нарушают недостаточно точные именно игровые механизмы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– пиксельная графика по делу;
– ощущение большого неизвестного мира, который хочется изучить вдоль и поперек;
– трогающая музыка не от мира сего;
когда игре удается донести мысль без слов, она сияет.

ОГОРЧИЛО:
– критично неотзывчивое управление;
– ключ к истории прячется за не слишком увлекательной тайнописью;
– за атаками последнего босса ничего не видно – серьезно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Порой Hyper Light Drifter выводит из себя, но поиграть в нее стоит все равно. Она красива, изобретательна и насквозь пропитана чертовски приятной меланхолией. Редкая штука.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК Tindalos Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ battlefleetgothic-armada.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

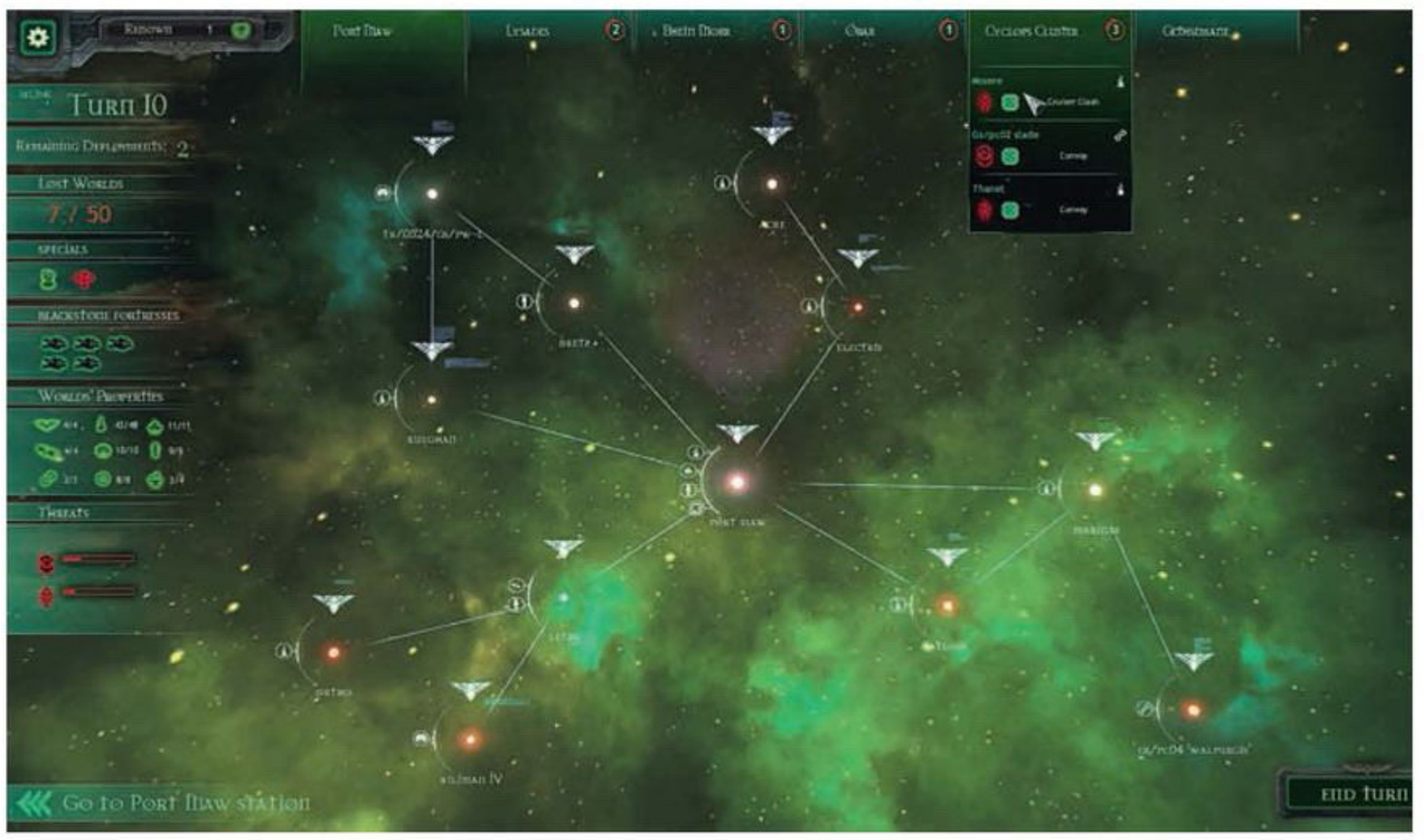
BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA

ЗВЕЗДА ПО ИМЕНИ ЕРЕСЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Battlefleet Gothic: Armada Хаос опять показал зубы и схватил нас за жабры. В Готический сектор галактики (безудержно верной Богу-Императору, разумеется) вторгаются предатели-хаоситы, чтобы их тузили ваши флотилии, – а заодно с ними и подвернувшихся под руку орочьих пиратов и читеров-эльдаров.

На том мы и попрощались бы с миром этой замечательной стратегии, если б имперская эстетика не лезла из каждой щели. Дешевые ролики со слайдами изображают деяния суровых служителей Бога-Императора, актеры озвучки аж скрежещут зубами от ненависти к подлым еретикам, а корабли Империума напоминают гибрид католических соборов, сталинских высоток и старинных фрегатов с рядами орудий по бортам. Про то и игра, в общем-то.



ВРАГ ЗАБИРАЕТ СИСТЕМЫ БЕЗ БОЯ. Видимо, Империум не так уж пристально следит за окраинами сектора

ЛАВИРОВАЛИ-ЛАВИРОВАЛИ, ДА И ВЫПОТРОШИЛИ

Поле для выкорчевывания ереси и недоумков-ксеносов – тот самый Готический сектор, разбитый на несколько округов. В каждом округе – десятки систем, связанных путями. В любом из углов сектора может зацвести вражеская поросль, отобрав у Империума одну из систем, и ваш флот (не испытывая проблем с логистикой) мгновенно прыгает в горячую точку, от звезды к звезде, от округа к округу. Здесь хотелось бы углядеть стратегический режим или хотя бы его тень, но никакого резона в этом нет: в настолке его не было, с чего бы ему быть в электронной версии?

Почти все веселье сосредоточено в проходящих в реальном времени битвах, где ваши могучие дредноуты будут отчаянно утюжить вражеские. Их интерфейс поначалу пугает, и неспроста: хороший адмирал должен просчитать все множество переменных, влияющих на бой.

Так, корабли подчиняются физическим законам: их заносит на поворотах, им непросто притормозить, они разворачиваются медленно и угрюмо. В такие моменты, когда стараешься заманить фрегат эльдаров между двух крейсеров, игра напоминает сразу и о «**Корсарах**», и о морских баталиях из **Empire: Total War**.

На этом тонкости не заканчиваются. Суда несут на борту орудия трех типов – макроорудия, лазерные «копья» и ракеты. Разделение их «обязанностей» привычно для игр на космическую тематику: первые лупят со всей дури, но их урон гасится на расстоянии, вторые режут издалека, без промаха и не то чтобы сильно, а третьи рвут в клочья корпус, минуя энергетические барьеры, а заодно уязвимы к выстрелам в свой адрес.

Логика предсказуема для любого, кто знаком с 4X-стратегиями, только здесь все изображено предельно наглядно. Грозный линкор рывком сокращает дистанцию и раз-

ПОЛНЫЙ ВЕЕР ТОРПЕД В ОДИН БОРТ – хорошее начало беседы с врагом. Только попасть в цель ими ничуть не проще, чем в какой-нибудь World of Warships

АДМИРАЛ СПАЙР, В РОЛИ КОТОРОГО МЫ КОМАНДУЕМ ФЛОТОМ, родом с планеты бунтовщиков, и его лояльность проверяли по всей строгости

ряжает все пушки в упор, иначе его снаряды либо разлетятся кто куда, либо нанесут смехотворный урон. Другой корабль бомбой сносит щиты врагу – и ну его, голенького, распиливать дальнобойными «копьями». Ракеты, к сожалению, редко служат самостоятельным орудием – их, как и запускаемые вручную торпеды, легко сбить.

ДУХИ МАШИНЫ

В такой базовой комплектации механика производит впечатление не слишком сложной, однако расцветает, стоит лишь заглянуть в порт и пошелестеть чертежами. В трех направлениях разрешено улучшать конструкцию, тратя очки репутации (победоносный адмирал – богатый адмирал).

Улучшения – это пассивные умения, часть которых здорово повышает эффективность дредноута. Уменьшим «деградацию» урона макроорудий, и кораблю не придется придвигаться на опасно близкое расстояние. Повысим мощность маневровых двигателей, и прежде немыслимые пируэты станут возможными. Вариантов масса, хотя одни из них и не столь эффективны, как другие.

Так и с активными умениями (натурально, skills). Среди них и временная неуязвимость щита (страховка от лазеров), и бомба, срывающая щиты, и квантовый скачок на малую дистанцию, и многое другое. Все, понятно, с собой не унести, но правильный выбор судов с дополняющими друг друга способностями усилит их неимоверно.

Наконец, есть еще и команда, чьи навыки со временем улучшаются, и симпатии одного из подразделений Империума. Их значение не особенно велико, но и совсем забывать про них не стоит.

Вообще, момент в некотором роде уникальный. Перед нами будто бы тактический боевой режим, жестоко выдранный из 4X-титана. Все улучшения и умения могли бы изучаться в научной паутине, а симпатии – добываться с помощью внутренней политики. В текущем же виде все они открыты сразу. Не сказать, что это плохо: тактическое богатство никуда не делось. Могло быть лучше? Да, но за такое не бьют. Бьют за то, что не все отлажено, – и с этим у игры не все слава богу.

ПЛОСКИЙ КОСМОС

Из объектов на карте – малые туманности, укрывающие армады от любопытных глаз, астероидные поля (наносят урон) и минные завесы. Все привычно для орбитальных побоищ. Применить по назначению получается лишь туманности, и то лишь в сетевых

ПРИ ПРЕДЕЛЬНОМ СБЛИЖЕНИИ попробуйте десантироваться на судно противника. На абордаж его не взять, но десант наверняка сломает что-нибудь нужное

ЯРЧАЙШИЙ ПРИМЕР: карта с пейзажем безумной красоты… и пугающая пустота

ЗА ПРОИГРАННУЮ БИТВУ ТОЖЕ НАГРАЖДАЮТ, и даже не так уж скудно, если вы крепко покусали противника

битвах, поскольку ИИ нападет на ваш след сразу же. В поле астероидов, как и в мину, влететь можно лишь по недосмотру. Вот и выходит, что почти все события на экране зависят только от положения кораблей и их действий.

Но и без того возможностей здесь достаточно – другое дело, что их еще нужно доводить до ума. Например, тут полно режимов: обычная битва, конвой транспортников, штурм боевых станций, защита данных и черт знает что еще. Кампания в этом отношении особенно хороша – в ней уйма сюжетных заданий с интересными условиями (вроде бомбардировки планеты), однако тактика для их выполнения далеко не всегда очевидна. Будет много проигрышей не по причине недостатка тактического мышления, а из-за непонимания

ВЕРДИКТ

ТО НЕМНОГОЕ, ЧТО НЕ ПОДЛЕЖИТ УЛУЧШЕНИЮ, – вид и количество орудий. Поэтому лучше сразу выбрать те классы, что вам по душе

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ активации предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: пять часов в сетевых битвах и одиннадцать – в сюжетной кампании.

условий. Поражения в кампании, кстати, необратимы – лорд-адмирал пожурит вас, добавится какой-нибудь дебафф, и все, воюйте дальше.

Есть и другие дыры. В миссии по сопровождению транспорта сторона защиты рискует проиграть в самом начале битвы, если расставит все корабли с правого фланга, а атакующий – с левого. Конвоиру всего-то и надо доставить беззащитные корыта к нужной линии, и команда перехвата просто не успеет. Раньше свирепствовали пушки «Нова», через полкарты наносившие огромный урон по площади, но их жестоко ослабили. А вот на все тех же эльдаров активно жалуются, обвиняя в беспощадном доминировании. Виной тому, надо полагать, их высочайшая маневренность вкупе с не такими уж слабыми прочими аспектами.

■■■

Пожалуй, все современные игры по вселенной Warhammer отличает один и тот же недостаток: они неплохо сделаны, но, если вам нет дела до вселенной, их можно спокойно пропустить. Battlefleet Gothic: Armada хороша собой, играется в резвом темпе, пропитана духом Warhammer, но выделяется в основном тем, что струсившего капи-

ШТУРМ ОРБИТАЛЬНОЙ КРЕПОСТИ
особенно непрост – к ней прибывают подкрепления, да и сама база удачно огрызается

тана разрешено расстрелять на месте без суда и следствия.

Однако винить игроизацию настольной игры в отсутствии жанровых свершений было бы странно, к тому же у нее хватает собственных заслуг, а изъяны невелики и частично поправимы. Наконец, Armada играется с азартом и требует как быстроты ума, чтобы не попадаться в окружение и не собирать на себя все вражеские торпеды, так и планирования прокачки кораблей. И где еще вы сможете отправить на таран корабль-собор? ■

ПОРАДОВАЛО:
– солидные и яростные тактические бои;
– многогранная система развития и улучшения;
– убедительный антураж – в каждом кадре, в каждой завитушке шрифта.

ОГОРЧИЛО:
– проблемы с балансом, пустые карты;
– в первый раз трудно понять цели в сюжетных миссиях;
– несмотря на роскошный внешний вид, по роликам заметна ограниченность бюджета.

ДОЖДАЛИСЬ?
Battlefleet Gothic: Armada всего лишь переложение настольной игры в цифровом виде, однако как тактическая стратегия она не ударила в грязь лицом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА Nintendo 3DS
САЙТ ИГРЫ nintendo.ru

BRAVELY SECOND: END LAYER

ТУСОВКА КОСПЛЕЕРОВ

ДАНИИЛ ЧЕРЕЗРЕЧКОВ

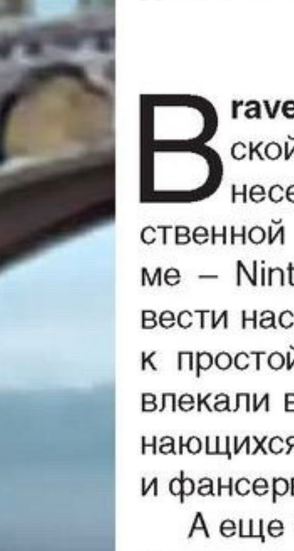
ЭДЕЯ ЛИ БЫЛА ОДНИМ ИЗ САМЫХ ЯРКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ОРИГИНАЛА, а уж здесь совершенно точно самая интересная из героев. Иногда она разговаривает как мурлок, но это от переизбытка чувств

НОВЫЕ И СТАРЫЕ ЛОКАЦИИ представляют собой красивейшие масштабируемые полотна. В дальней перспективе красиво, в ближней – спрашиваешь, почему это на Nintendo 3DS

Bravely Default стала образцовой японской ролевой игрой нашего времени: несерьезная, миловидная и на единственной подходящей для жанра платформе – Nintendo 3DS. Ей удалось воспроизвести настроение JRPG с первой PS, когда к простой, но трогательной истории привлекали внимание за счет ярких и запоминающихся персонажей, шуточек, лавстори и фансервиса.

А еще была прокачка, гринд и все боссы по второму, третьему, четвертому кругу. И так получилось, что одинаковых боссов все запомнили, а эмоциональную тираду про отсутствие чувства стиля в деревенщине – нет. **Bravely Second** идет по проторенной тропинке: здесь все как будто лучше, чем было, но все же не понятно, это полноценное продолжение или дополнение за полную стоимость.

ОПЯТЬ. СНОВА



Самое обидное в Bravely Second упирается именно в повторение пройденного в мире, где со времен первой игры мало что изменилось. Солдаты кайзера да упавшая с Луны (буквально) девушка Магнолия – вот затравка, которая должна побудить вернуться в уже не единожды пройденные подземелья, заново прокачать героев и заработать денег.

Если Bravely Default могла вырастить из чувства ностальгии сюжет с переворачивающими все с ног на голову событиями, то здесь словно писали бесталанную пародию на него. Только один яркий герой – Эдея из первой части, – а дальше постоянные клише, пустяковые истории ни о чем, несмешные шутки, диалоги за едой («Это так вкусно!» – «Да, очень вкусно!» – «Вот это слов нет как вкусно, что и добавить!»). Если вы ждали большего, оставьте надежду. С точки зрения истории это напоминает книжку фанфиков, в которой найдут утешение только самые преданные фанаты.

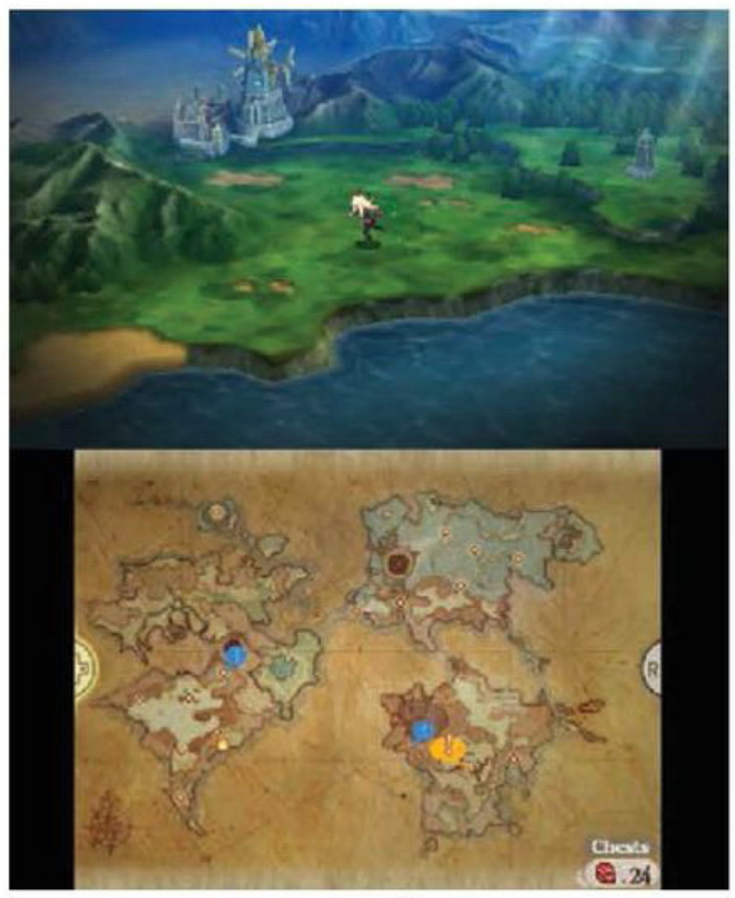
Bravely Second – это JRPG старой школы: карта мира, города, необходимость закупаться зельями, заклинаниями, бронеей и оружием, покорять многоуровневые подземелья и по часу истреблять монстров на локации, чтобы подкачаться для схватки с боссом.

Боевая система опирается на идеи оригинала. Так, каждый подконтрольный персонаж волен пропустить ход, отсидевшись в блоке, и за это в следующий раз получит дополнительное действие, которое можно использовать сразу (то есть два подряд) либо подкопить и использовать потом. Копить при этом необязательно, разрешают сразу использовать четыре действия, авансом, но после этого придется четыре хода пропустить.

Помимо уровней самих героев есть уровни присвоенных им профессий. Их можно менять в любое время: сегодня Магнолия маг, завтра – фехтовальщик, послезавтра – кондитер (позволяет буквально напичкать врага смертоносными тортиками). К каждой профессии прилагается свой набор навыков, применение которым подчас находится не сразу.

В РОЛИ ПОМОЩНИЦЫ на нижнем экране теперь Аньес, чей образ появляется в кулоне на шее главного героя

ГИБКАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА – именно то, что удерживает в игре. Но необходимость заново прокачивать персонажей и их старые специализации на старых же локациях может испортить настроение



ТЕХ, КТО ЗАСТАЛ JRPG НА ПЕРВОЙ PS, один только скриншот с такой картой мира может заставить бежать в магазин. Ностальгия!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: релизная версия предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo 3DS
СКОЛЬКО: сорок часов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра не переведена на русский язык. Зато можно включить японскую озвучку и английские субтитры.

В Bravely Second три десятка профессий, но новых из них только дюжина. Некоторые из новых классов и сами смешные, и дают возможность проявить смекалку в сражении – скажем, защитник или экзорцист. Другие будто втиснуты исключительно ради новых костюмов: удваивают урон от магии или оружия, только и всего.

И ОСТАЛЬНОЕ ПО-СТАРОМУ

Прочие «уникальные особенности» первой части тоже перенесли во вторую. Раньше нужно было параллельно со спасением мира отстраивать деревню, а теперь – город на Луне. Процесс не изменился: нужно регулярно обновлять через интернет информацию о других игроках, чьи аватары конвертируются в рабочую силу и строят на спутнике полезные в хозяйстве предприятия.

Их можно использовать и в бою для «одноразовой» помощи. А если босс покажется совсем злым, вы вольны прямо в меню игры заплатить деньги и смухлевать: остановить время и нанести злодею больше урона вне очереди. Платить, к слову, необязательно, можно оставить консоль в режиме сна и получить по одному шансу сломать систему на каждые восемь часов отдыха.

Прокачка проще не стала – тот же еще гринд, вынужденный и неравномерный, – но ее можно ускорить. В игре позволяется отрегулировать то, как часто вы будете встречать «случайных» противников: сдвинуть ползунок к нулевой отметке и спокойно искать сундуки на локации или подтянуть повыше и натыкаться на них на каждом шагу. После победы над врагом нам предлагают тут же продолжить драку за дополнительный приз, и от этого предложения не стоит отказываться, потому что прокачиваться все равно придется, и скачущий уровень сложности регулярно будет спускать с небес на землю.

■■■

Bravely Second – это больше сорока часов топтания на одном месте для тех, кто в свое время справился с необходимостью победить всех боссов несколько раз, чтобы увидеть настоящую концовку. Замечательная игра как фансервис, она совершенно неспособна удивить чем-нибудь новым, заинтриговать, заставить повторить подвиг и снова потратить на нее много времени.

Если возможность призвать на поле боя кошечку (на самом деле – украсть навык противника) заставляет вас визжать от восторга, то другой такой истории в жанре не найти, и стоит дать ей шанс. Однако если вы обратились к Bravely Second от тоски по классическим Final Fantasy, то, скорее всего, она заставит вас почувствовать себя лишним на тусовке косплееров – и этим лишь сильнее огорчит. ■

ПОРАДОВАЛО:
– смешные новые специализации персонажей;
– интересная и гибкая боевая система.

ОГОРЧИЛО:
– очень много повторов с первой части – от локаций до прокачки;
– скучный, утомительно анимешный сюжет;
– прокачка, не стоящая потраченного времени.

ДОЖДАЛИСЬ?
JRPG старой школы, редкость в наше время. В Bravely Second заложен колоссальный объем контента, однако значительная его часть так или иначе дублирует содержание первого выпуска. А то, что в игре все-таки обновилось, не способно сильно впечатлить.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Гоночный симулятор **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** Milestone **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** sebastienloebrallyevo.com

SEBASTIEN LOEB RALLY EVO

КОГДА DIRT НЕ ЗАРАБОТАЛ

ФЕДОР СИВОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Разработчики из Milestone – молодцы. Нет, правда. Одна небольшая итальянская команда несет на себе бремя звания официального разработчика игр по **MotoGP** и мотокроссу **MXGP**, да к тому же до недавнего времени отвечала за **WRC**, серию гонок о чемпионате мира по ралли. Упорства им не занимать, и стабильность у них хорошая. Во всех проектах они отрабатывают программу в срок и на среднем уровне – не больше и не меньше. Этим Milestone себя зарекомендовала.

Сложно сказать, стал ли такой подход к делу причиной того, что лицензия на WRC перешла к французам из Kylotonn. Ясно одно: итальянцы не смогли просто оставить тему и вскоре вернулись с более интригующим проектом.

Когда стало известно, что Себастьен Лёб, девятикратный чемпион мира по ралли, подарит свое имя **Sébastien Loeb Rally EVO** и будет участвовать в разработке, появилась надежда, что под влиянием именитого гонщика трудяги наконец-то перевыполнят норму... или хотя бы попытаются сделать физику в новом проекте реалистичной. А надежда, как известно, умирает последней.

ПРОСТО И ПОЗНАВАТЕЛЬНО

Sébastien Loeb Rally EVO – простая и доступная гонка про ралли. Быть может, она не пытается ежесекундно развлечь игрока, как **Forza Motorsport 6**, но в ней все предельно понятно, и, если нужно, игра поможет и направит закадровым голосом. Начнет с того, что без своей команды в ралли никуда, и предложит ее создать: подобрать штурмана, форму, название и прочие атрибуты. Затем посоветует пройти тестовый заезд и освоить основы управления, а по ходу игры пояснит, что к чему в каждом режиме.

В некотором смысле Sébastien Loeb Rally EVO можно назвать игрой образовательной. При случае все тот же закадровый голос расскажет обо всех игровых классах раллийных авто. Среди них, будьте уверены, есть основные представители дисциплины с 1970-х годов и до наших дней – от Lancia Fulvia и Alpine A110 до Volkswagen Polo R и Ford Fiesta R. Преобладают, разумеется, модели Citroën, на которых выступал и побеждал Себастьен Лёб, в том числе его первая Citroën Saxo и Citroën C4, принесшая ему четыре титула.

Как заведено у Milestone, у каждого автомобиля есть познавательное описание. Для полного комплекта не хватает разве что данных о спецучастках, чтобы, к примеру, можно было узнать, что в ралли «Тысячи озер» за всю его историю лишь один гонщик не из Финляндии (и это Себастьен Лёб) торжествовал не единожды, или о том, как трасса в Монте-Карло положила начало всей дисциплине.

Себастьену Лёбу посвящен отдельный режим, в котором карьера девятикратного чемпиона подается в интервью с ним. В сюжете гонщик рассказывает о каждом этапе своего пути: о том, как начинал спортивную карьеру с гимнастики, как в юношестве больше увлекался мотоциклами и как пришел к ралли. Затем нам предлагают проехать самые значимые заезды.

И это один из моментов, ради которых стоит поиграть в эту игру. А еще – чтобы побороться с другими игроками за лучшее время в мультиплеере или прокатиться по этапам чемпионата по ралли в достаточно типичном режиме карьеры, состоящем из подборки соревнований сгруппированных по классам автомобилей.

НА ДЕЛЕ ПОВЕРХНОСТНО

Увы, участие Себастьена Лёба ограничивается этим интервью. Урок вождения от мастера в Sébastien Loeb Rally EVO вы не получите. Была надежда, что Лёб привнесет в игру хотя бы толику своего опыта. Однако он либо не захотел, либо слабо понимал, как перенести его в игру, а Milestone не выступила проводником, как Codemasters для Колина Макрэя.

И, когда начинаешь разбираться в деталях, в физике автомобилей, в том, как они

РАЗБИТЫЕ СТЕКЛА, мятый кузов, проколотая покрышка или потерянное колесо – это пожалуйста, но сильнее повредить автомобиль в игре не удастся

себя ведут на разных покрытиях, игра предстает очень поверхностной. Она может прокатить по спецучасткам, но не может проверить ваши навыки гонщика на прочность.

В Sébastien Loeb Rally EVO почти невозможно уловить характер автомобилей. Не как в Project CARS, где разработчики просто запутались с физикой, нет. Здесь складывается впечатление, будто меняется только мощность. Не важно, сядете ли вы в полноприводный Peugeot 207 или в заднеприводную Lancia Stratos. Обуздать вторую, несмотря на ее конструкционную предрасположенность к сносу и буйный характер, лишь немногим сложнее.

После десятков часов выживания в **DiRT Rally** местные заезды кажутся легкой прогулкой по основным этапам Чемпионата мира по ралли. Ты не боишься шведских сугробов и гололедицы в Монте-Карло, не боишься потерять управление, съехав на обочину в Германии, не боишься неровностей и кочек на греческом гравии. В Финляндии слепые повороты не кажутся слепыми; высоченные трамплины – те самые, к которым приходят зрители и с придыханием наблюдают, как гонщики на несколько секунд замирают над трассой, – не вызывают трепета, при виде них душа не уходит в пятки. А уж восхождение на гору Пайкс-Пик пролетаешь, почти не снимая ногу с акселератора.

Дело тут даже не в возможности перемотать время. На всех спецучастках удобно водить вне зависимости от того, грязь под колесами или асфальт. Выбоины и неровности дороги почти не влияют на ход машины, так что потерять контроль можно разве что не рассчитав скорость.

И так быть не должно. По крайней мере, в симуляторе ралли.

■■■

В Sébastien Loeb Rally EVO просто не веришь. Не веришь, что так управляются автомобили, что они так уверенно едут по льду, гравию и другим покрытиям, когда все электронные помощники выключены. Имея больше трасс и автомобилей по сравнению с тем, чем может похвастаться DiRT Rally, игра их просто не использует должным образом.

Кому-то нужно рассказать Milestone, что ралли – это предельно жесткая и суровая дисциплина, где приходится выжимать из автомобиля всё (не только скорость) и бороться с коварством трассы. Выставление наивысшей сложности и выход в мультиплеер – не единственный вариант усложнить себе задачу и начать зубрить маршрут. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: автор купил игру в день релиза.
НА ЧЕМ: PC с рулем Logitech G27.
СКОЛЬКО: около двенадцати часов потребовалось, чтобы пройти по знаковым этапам карьеры Себастьена Лёба, и еще одиннадцать мы провели в прочих соревнованиях, в режиме карьеры и в мультиплеере.

ПОРАДОВАЛО:
– интервью с Себастьеном Лёбом;
– доступность;
– много любопытных сведений о всевозможных раллийных автомобилях.

ОГОРЧИЛО:
– характеры автомобилей выражены слабо;
– покрытие трасс почти не влияет на управляемость;
– мелкие технические проблемы;
– поверхностный подход к симуляции ралли.

ДОЖДАЛИСЬ?
Себастьен Лёб не привнес в игру ничего, кроме рассказа о собственной карьере. Перед нами неплохая, но не претендующая на звание симулятора гоночная игра, в которой намного приятнее смотреть интервью с титулованным раллистом, чем собственно водить.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Средне»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ ATLUS
РАЗРАБОТЧИК ACE Team
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ deadlytowerofmonsters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

ОНО ПРИБЫЛО ИЗ КОСМОСА!

ДЕНИС МАЙОРОВ

В The **Deadly Tower of Monsters** чилийцы из ACE Team (**Zeno Clash** и **Rock of Ages**) почти в самом начале подтрунивают над собой. В их играх тоже нужно прыгать и убивать. В основном убивать, конечно. Но ведь это, в сущности, совершенно неважно.

ЗАПРЕТНАЯ ПЛАНЕТА

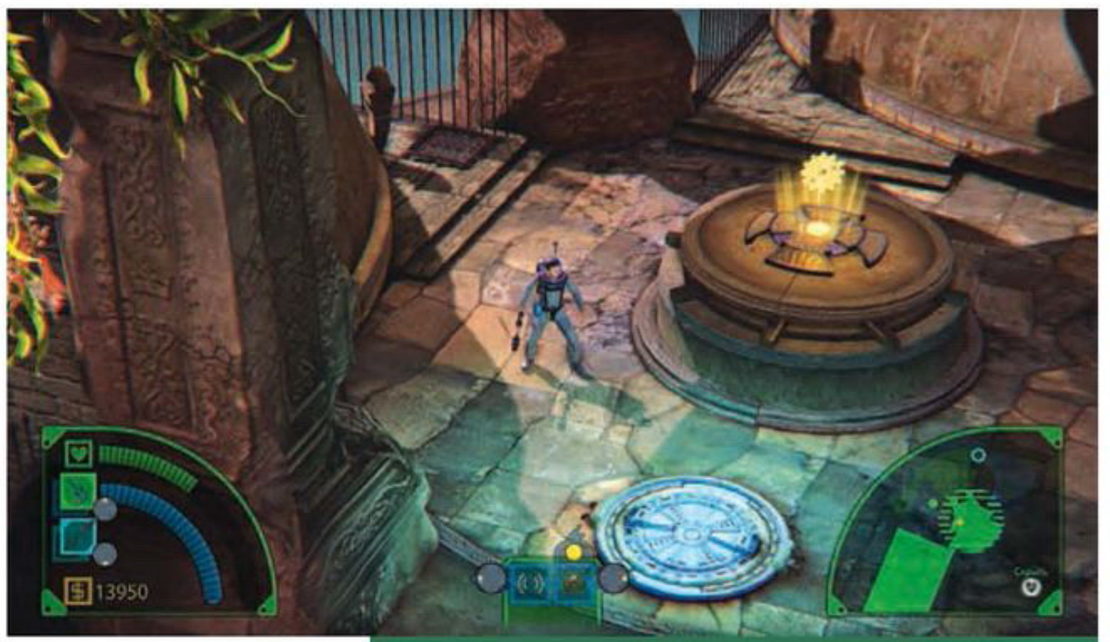
Условно говоря, мы видим на экране низкобюджетный фантастический фильм середины XX века, в духе известного «План 9 из открытого космоса». Здесь есть загадочная далекая планета, отважный герой, смышленый робот-помощник, роковая красотка, динозавры, гигантские муравьи, пальба из бластеров, борьба с безжалостной империей... да тут есть вообще всё, за что только можно любить наивную классическую кинофантастику. Это выжимка из «Кинг-Конга», «Планеты обезьян», «Монстра со дна океана», «Человека с планеты Икс» и десятков других фильмов той романтической эпохи. Хороших, плохих и очень плохих.

Сколько времени разработчики провели за фильмами того времени, сложно представить, но их дух они передали безупречно. Монстры выглядят так, будто это каскадеры в дешевых костюмах (у гигантского кальмара из-под щупалец торчат чьи-то ноги в штанах!), декорации местами производят впечатление наспех сваргаченных из фанеры, садовых кресел и шторок для душа. К тому же постоянный композитор студии Патрисио Менесес под это дело написал такую музыку, что, если вставить ее в тот же «План 9...», подмены никто не заметит.

Всё это собираются выпускать на DVD, притом с комментариями режиссера. Он, словно рассказчик в **The Bard's Tale** 2004 года, комментирует происходящее на экране. Не известно, возраст ли сказывается, или этот кинодел всегда любил эпатаж, но большую часть времени он будет не о тонкостях съемок рассказывать, а выдавать всю подноготную кинопроизводства того времени.

Режиссер с довольной усмешкой поведает, как «прокатил» с гонораром очередного актера. Похвалится тем, как ловко его команда по ночам пролезала на съемочную площадку снимаемого рядом фильма о Дракуле, чтобы экономно отснять пару сцен. Поделится впечатлениями о бесплатных обедах для сотрудников киностудии.

ВСТРЕЧАЮТСЯ И ПЛАТФОРМЕННЫЕ ЭПИЗОДЫ, где вообще невозможно угадать, куда герой приземлится после прыжка. Не будь их, игра только выиграла бы



ВСЮ ИГРУ ВЫ ПОДНИМАЕТЕСЬ НА БАШНЮ. Она открыта для исследования – после прохождения можно как следует изучить каждый ее этаж, хотя секретов тут не так уж много

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры куплена автором спустя пару дней после релиза.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: четыре часа на прохождение сюжета и несколько часов на исследование башни.

НА МЕЛОЧИ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ РАЗМЕНИВАЮТСЯ и в некоторых сценах ради пущего эффекта действительно заменяют модель главного героя барахтающейся болванкой

Некоторые спец-эффекты стоп-моушн действительно первоклассные... К сожалению, мы немного поскупились на куклу-копию Дика Старспида.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен интерфейс и субтитры. Сам перевод хорошо передает суть шуток, но выполнен очень небрежно. Касается это и стиля (местами кажется, что это отредактированный машинный перевод), и чисто технической части. Так, к примеру, режиссера частенько называют директором. К тому же во время диалогов часть текста иногда не помещается в отведенные рамки и просто отрезается, так что суть фразы можно и не уловить.

Ему, в сущности, вообще плевать, что идет запись, а потому отвлекаться, приглашая звукорежиссера по-холостяцки оттянуться в городе, он будет регулярно.

В комментариях престарелого режиссера хватает и откровенного китча, и остроумной пародии. Но еще больше веселит его абсолютно серьезный и увлеченный тон. В его голосе действительно слышишь вдохновенного творца, уверенного, что когда-то он делал настоящее искусство. Когда он расплачется, рассказывая, какую гордость ощущает, встречая на гик-конвентах народ в костюмах роботов и динозавров (он искренне считает, что это дань уважения именно его фильмам), сквозь смех его даже немного жалеешь.

ЭКСПЕРИМЕНТ КУОТЕРМАССА

Стилистика и комментарии режиссера – судя по всему, именно то, ради чего игра и затевалась. Геймплей, увы, не настолько смелый: перед нами обычный шутер с видом сверху. Похож на **Lara Croft and the Guardian of Light**, только с чуть менее отзывчивым управлением и время от времени застревающими в углах героями. Ничего критичного, но после вылизанного управления **Zeno Clash** и **Abyss Odyssey** неприятно удивляет.

На особых станциях вы можете переключаться между тремя героями, но нужды в этом нет – персонажи отличаются лишь набором равно бестолковых способностей. Все эти ускорения и энергетические поля бесполезны, если почти все противники и так отправляются на тот свет после пары-тройки ударов. Бывает, что приходится использовать умения для продвижения по уровню, но это скорее исключение, нежели правило.

■■■

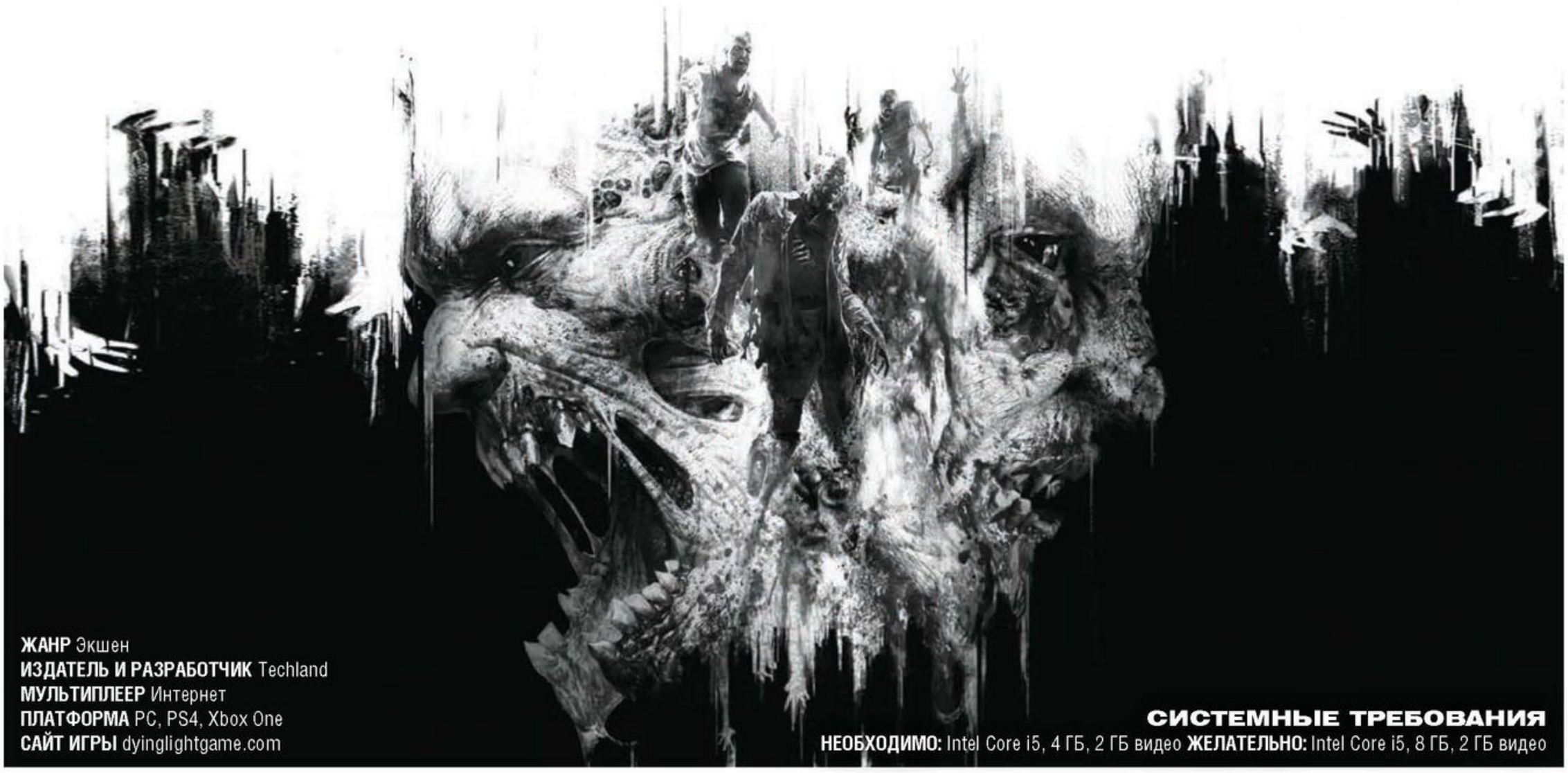
Собственно, однообразие здесь главная проблема. Раскидывать монстров в стороны весело, но кто бы ни перегородил вам дорогу – хоть птеродактиль, хоть йети, – методы борьбы не изменятся. Скрашивает это только шизофренический арсенал, вот уж где разработчики дали волю своей натуре! Расшвыривать обезьян, размахивая гигантским щупальцем и мечом Кайло Рена (серьезно!), или поливать их мухами из бластера в виде жабы – удовольствие совершенно особенное. С помощью специальных предметов оружие можно улучшать, радикально меняя его форму, и это на удивление неплохо мотивирует пошататься по этажам башни еще час-другой после прохождения кампании. Примитивная стрелялка – лишь пространство, где вы будете искать ответ на вопрос «Что еще выкинут эти безумцы?». ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличная черная пародия;
– идеальная стилизация под фантастику середины прошлого века;
– по-хорошему безумный арсенал.

ОГОРЧИЛО:
– однообразный процесс;
– раздражающие платформенные эпизоды;
– сюда бы кооператив...

ДОЖДАЛИСЬ?
Простая, но обаятельная игра с восхитительно дурацким оружием и духом эксплуатационного кино. Так себе экшен, но одна из лучших пародий на кинофантастику середины XX века и трогательное высказывание на тему двойных стандартов в отношении «игр как искусства».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»



ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Techland
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ dyinglightgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

DYING LIGHT: THE FOLLOWING

МЫ УБИВАЕМ ЗА БЕНЗАК

ФИЛИПП ВУЯЧИЧ

Dying Light доказала, что удирать от живых мертвецов может быть не менее весело, чем их убивать. Трейсеры в зомби-апокалипсисе уж точно не потеряются, их так просто в угол не загонишь. Однако даже самым лихим адептам паркура рано или поздно понадобится перевести дух.

Дополнение **The Following** предлагает сделать это за рулем багги. Никаких больше крыш и узких улочек – перед нами простирается пригород Харрана, скалистая равнина с живописными лугами. Пора и зараженным от нас немного побегать.

БЕЗУМНЫЙ КАЙЛ

Выезд за городскую черту – странный ход со стороны **Techland**, ведь на открытой местности таланты Кайла Крейна бесполезны. Паркур был, пожалуй, главной фишкой Dying Light, и багги совершенно не тянет на равноценную замену.

Разработчики бросили свой главный козырь буквально под колеса – не иначе прошлогодняя мода с опозданием добралась до Польши. Сегодня ведь все городские сорвиголовы обзавелись транспортом: Бэтмен – бэтмобилем, британские ассасины – комфортными дилижансами. Хотя гораздо вероятнее, что Techland просто воспользовалась наработками по **Dead Island**.

Итак, отныне главный герой Dying Light не прыгучий трейсер, а хлипкая тачка. Агент Крейн не более чем слуга своего ржавого друга, ни один NPC не заставит вас столько бегать: багги постоянно требует топлива и запчастей, и, чтобы его хоть как-то прокормить, нужно потрошить брошенные автомобили.

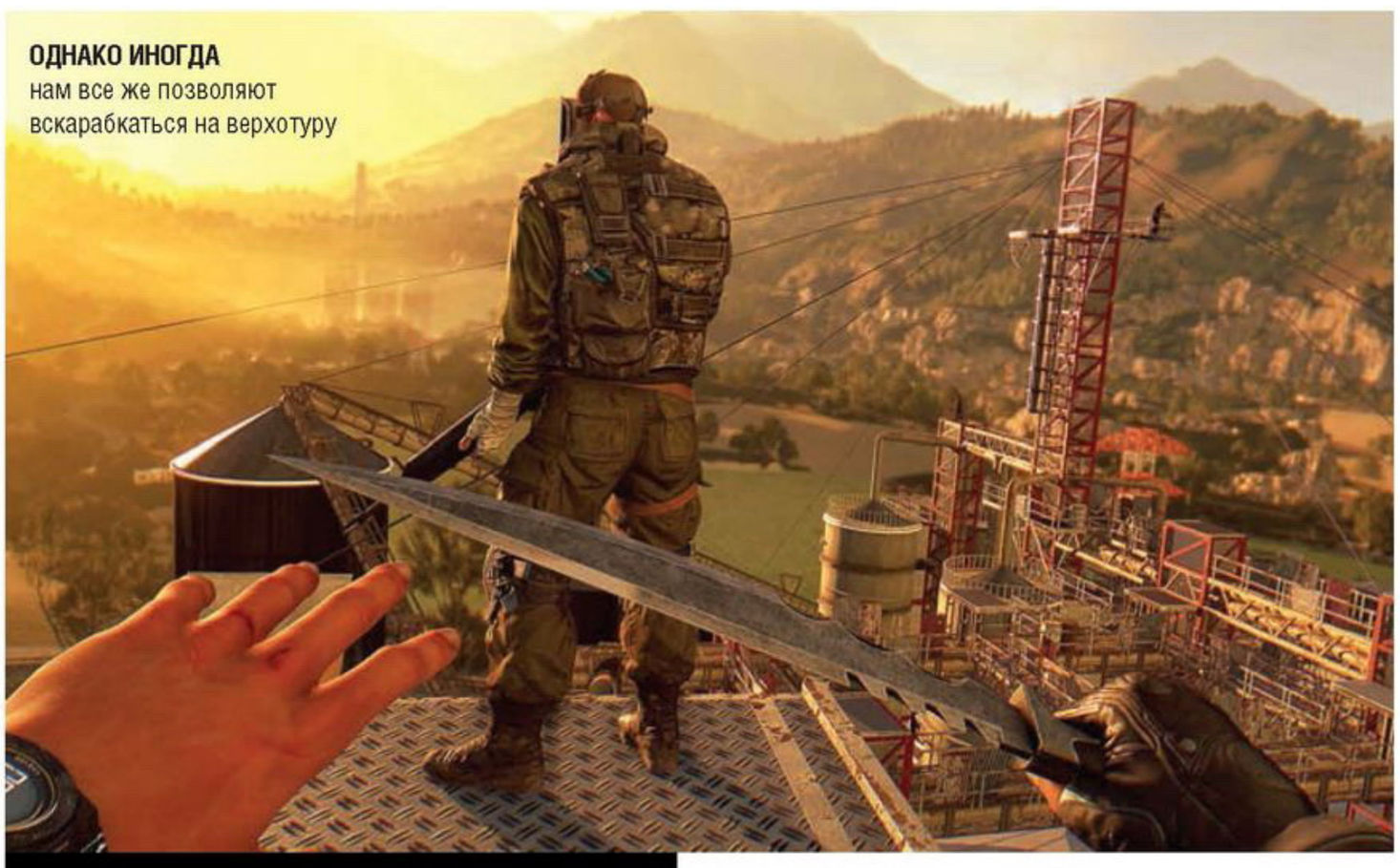
КООПЕРАТИВ НИКУДА НЕ ДЕЛСЯ. Вдвоем гонять значительно веселее... равно как и искать транспорт после аварии со смертельным исходом

Есть вариант для ленивых и богатых – вместо рейда по автострадам устраивать забег по торговцам, – но полностью избежать возни с созданием предметов не удастся. В багги постоянно что-то ломается, число разрешенных ремонтов ограниченно, а бензин может кончиться в самый неподходящий момент. А это означает новые долгие поиски с последующей сборкой в инвентаре.

В дополнение к расходам на починку и содержание приходится следить за машиной в оба глаза. Поехали в горы и стали добычей прыткого мертвеца? Извольте добираться до полноприводного «питомца» пешком. Машина не Плотва, на свист не прибежит. Никогда не угадаешь, на какой «вышке» вернешься к жизни в следующий раз. Есть возможность призвать багги в одну из «безопасных зон», но работает она далеко не всегда – опять же как повезет.

Весь этот симулятор уставшего автомобилиста затевается ради одного – зрелищных аварий. Если саму Dying Light называли «Mirror's Edge с зомби», то The Following претендует на лавры **Carmageddon**. Хотя на деле оно больше похоже на отечественную **Armageddon Riders**. За сбитых пешеходов нам начисляют опыт, который вкладывается в новое дерево навыков. Советуем,

THE FOLLOWING НАПОМИНАЕТ СИМУЛЯТОР ГАЗОНОКОСИЛКИ. «Подстриг» лужайку – получил уровень



ОДНАКО ИНОГДА
нам все же позволяют
вскарабкаться на верхотуру

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем в день релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: восемь часов на полное прохождение основной сюжетной линии.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведены субтитры и интерфейс. Если сравнивать с оригиналом, то новых недочетов не появилось, сектантский жаргон передан точно, но там и передавать-то толком нечего.

кстати, импортировать персонажа из основной кампании – так проще сосредоточиться на новой ветке. Опытный водитель может смастерить новый двигатель, укрепить броню и, наконец, навесить на корпус оружие. В наличии – огнеметы, шипы и ультрафиолетовые лампы.

Но не надейтесь превратить багги в мобильную крепость с пушками. В пригороде правила те же, что и в городе: выживает самый быстрый. Даром что не все зараженные мечтают стать кляксой на вашем капоте. Старые знакомые прыгуны не прочь прокатиться вместе с вами, а ночные охотники караулят запоздалых ездоков.

КАК НАПИСАТЬ ИСТОРИЮ О ЗОМБИ, ТОМ ВТОРОЙ

Правда, сколь бы быстро вы ни гнали, все равно завязнете в сюжетной трясине. The Following подсовывает все те же штампы, разве что слегка припорошенные мистикой. После событий Dying Light дела у трейсеров все равно не ладятся – антизин на исходе, а Харран по-прежнему наводнен зараженными.

Спасение приходит откуда не ждали: умирая, один из выживальщиков сообщает героям, что за городом есть поселение, жителей которого вирус не берет. В погоне за сказкой агент Кайл Крейн прибывает в городок и... Здесь можно ставить точку – на этом месте интрига замирает и проваливается в сон.

Чтобы получить новую порцию клише, среди которых пророчества, культисты и даже Избранный, придется попотеть. Секта «детей Солнца» не спешит выдавать чужаку свои секреты, что служит основанием для череды однотипных «сходи принеси» и «сходи убей». Долгое вступление отбивает все желание узнавать, как жители городка одолели вирус, однако терпеть стоит хотя бы ради двух шокирующих концовок. Точку сценаристы все же сумели поставить красиво. И диалоги в некоторых квестах попадаются удачные. Но лучше обойдемся без цитат – сюрпризов и без того немного.

Скрасят типовые задания и новые стволы. Скажем, арбалета не хватало еще в оригинале – иначе как ощутить себя Дэрилом Диксоном из «Ходячих мертвецов»? А вот до остальных новинок, вроде высшего уровня сложности и разных испытаний, игроки рискуют просто не добраться. Утомительного менеджмента багги вкупе с однообразными квестами хватит с лихвой.

■■■

Расставшись со своей визитной карточкой – паркуром, – Dying Light существенно потеряла в очаровании. The Following поневоле напоминает **Far Cry 2**, где тоже был враждебный мир, багги и зияющая пустота на месте интересного сюжета. После впечатляющего прогресса по сравнению с Dead Island дополнение кажется несомненным шагом назад. В отсутствие эффекта новизны адреналин от гонок довольно быстро выветривается: зрелищную аварию можно устроить в каждой второй песочнице, а вот акробатикой от первого лица может похвастаться не всякая игра. Стоило бы сказать, мол, если Techland предложит подвезти – отказывайтесь. Пешие прогулки полезнее для здоровья.

Но. Если бы это была отдельная игра, восторгаться и правда было бы нечему, а вот как дополнение за четыреста рублей The Following проявляет совершенно не свойственную для дополнений за четыреста рублей смелость. И кооператив. Кооператив никуда не делся. Это важно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– живописная природа пригорода;
– дорожные убийства;
– два шокирующих финала;
– арбалет, Дэрил!

ОГОРЧИЛО:
– утомительный сбор деталей;
– вплоть до финала почти не случается запоминающихся событий;
– долгий поиск машины после «возрождения»;
– отказ от паркура в пользу багги.

ДОЖДАЛИСЬ?
Адреналиновых заездов на десять минут, а ремонта и поиска деталей – на добрый час. Сюжет обещает бодрый спринт, но удивляет только у финишной черты. The Following не столько дополняет Dying Light, сколько ставит над ней смелые эксперименты. Но, увы, «на колесах» она впечатляет куда меньше, чем раньше, когда Кайл Крейн ходил пешком.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

УГРОЗА ВТОРЖЕНИЯ МАКСИМАЛЬНА

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ К ТЕБЕ ПРИЛЕТЕЛИ ПРИШЕЛЬЦЫ

День независимости по Роланду Эммериху – самый важный праздник Земли, потому что именно 4 июля людям удалось отбить инопланетное вторжение. В рамках жанра лента Эммериха олицетворяет собой идеальный блокбастер – громкий и прибыльный. После того как «День независимости» собрал кассу, другие режиссеры начали снимать кино в жанре научной фантастики и фильмы-катастрофы – значимость здесь примерно такая же, как и у «Людей Икс» для кино по комиксам. В конце июня режиссер расскажет новую историю в картине «День независимости: Возрождение»: после событий 1996 года пришельцы зализали раны, ощетинились и решили сунуться на Землю еще раз.

Пока их не было, на нашу планету пытались напасть захватчики из других медиа – о них и поговорим. Вот семь сценариев, которые ждут человечество в случае инопланетного вторжения.

SAINTS ROW 4: НАМ ПОМОЖЕТ ПРАВИТЕЛЬСТВО

ИМПИЧМЕНТ. В Вашингтоне приземляется тарелка. Вскоре паркуются еще несколько. Инопланетяне похищают персонал Белого дома, а потом устраивают на планете тотальную диктатуру и матрицу – люди бессознательно сидят в коконах и живут в виртуальной реальности.

КТО: пришелец Зиньяк, жестокий покоритель планет и страстный любитель литературы. Не в последнюю очередь повелитель пришельцев заглянул на Землю из-за работ Эдгара Аллана По, Джейн Остин и Шекспира.

ЧТО ДЕЛАТЬ: целиком и полностью положиться на президента США – у него пушки стреляют пулями, ракетами, ножами и изрыгают огонь. С литературой у героя, впрочем, так себе, но это не мешает ему вторгнуться к инопланетянам в ответ и сделать из империи Зин свою собственную.

DESTROY ALL HUMANS! – НАМ НЕ ПОМОЖЕТ ПРАВИТЕЛЬСТВО

ОДИН БОЛЬШОЙ ШАГ НА ЧЕЛОВЕЧЕСТВО. На Земле разбился космический корабль с крайне злым пришельцем на борту. Ему для инопланетного научного проекта нужна человеческая биомасса. Правительству – как можно дольше замалчивать тот неудобный факт, что пришелец Крипто с планеты Фурон устраивает в США чудовищные беспорядки. В новостях предсказуемо врут о том, что людей похищают коммунисты.

КТО: фуронцы похожи на карикатурных серых инопланетян с большими головами. Всякого фуронца называют в честь какой-нибудь гадкой болезни, а действует он намного смертоноснее чумы: лучи смерти и миниатюрные ядерные бомбы не оставляют землянам никаких шансов.

ЧТО ДЕЛАТЬ: не попадаться пришельцу на его выразительные миндалевидные глаза, а то все закончится самым жестоким сценарием. Ну, вы сами знаете: зонд в мягкие ткани, а потом традиционное расщепление лучом смерти.

DUKE NUKEM 3D: НАМ ВРОДЕ БЫ ПОМОЖЕТ САМОВЛЮБЛЕННЫЙ БЛОНДИН

ДЕВУШКА, НА ТАРЕЛКЕ ЛУЧШЕ МУЗЫКУ СЛЫШНО. Так-то Дюк уже основательно поработал с инопланетянами в предыдущих сериях, поэтому теперь пришельцы решили отомстить и обломать герою отпуск. Стандартная программа: весь мир в труху, а женщин на корабль, нечего герою их танцевать.

КТО: скучные коричневые зубастые монстры решили подойти к делу с выдумкой, как в самой настоящей сказке. Превратили полицейских в свиней, почти всех принцесс из стрип-клубов похитили. Судя по состоянию забегаловок, супермаркетов и кинотеатров, вторжение удалось.

ЧТО ДЕЛАТЬ: звонить со всей силы Дюку Нюкему, чтобы прогнал незваных гостей. Перезвонить Дюку спустя много лет, обхватить голову руками и горько заплакать.

TOOL – ROSETTA STONED:
ГРУСТНАЯ ПЕСНЯ О ГЛАВНОМ

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕЙ СТЕПЕНИ. Лирического героя песни похитили инопланетяне. После нескольких опытов вернули обратно, но немного поломали гражданину психику.

КТО: почти спилберговский E.T., только с миндалевидными глазами. Зонд никуда не вставляет, но зато нежно шепчет на ухо про конец света. Как тут не сойти с ума?

ЧТО ДЕЛАТЬ: по прилете домой не ходить под себя в кровать от помешательства, успеть записать все, что скажет тебе внеземной разум. Приготовиться к неминуемому уничтожению планеты Земля.

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ:
У ИНОПЛАНЕТЯН ВСЕ ХОРОШО С ДОРОГАМИ

МУЖЧИНА, У НАС ЗАПЛАНИРОВАННЫЙ СНОС (А ПОТОМ ОБЕД). Так получилось, что Земля мешает постройке космического объезда, поэтому планету уберут. Для людей это конец света, зато всем остальным будет удобно кататься на космическую работу.

КТО: вогоны, лучшие поэты в галактике и вторые по неприятности бюрократы после рода человеческого.

ЧТО ДЕЛАТЬ: словить космическую попутку, не забыть полотенце. По понятным причинам с вогонской бюрократией проблем не возникнет, но искренне рекомендуем прочитать современное творчество поэтов Ес Сои и Ах Астаховой – так стихи пришельцев точно на вас не подействуют. Если вы дельфин – поблагодарите людей за рыбу и летите в сторону Луны.

ECCO THE DOLPHIN:
У ИНОПЛАНЕТЯН ВСЕ ПЛОХО С ЕДОЙ

КОГДА ТЫ ЕДА. Безобидная игра про дельфина постепенно превращается в необъяснимый хоррор. В какой-то момент на Землю нападают пришельцы, а титульному Экко нужно бояться не только кровожадных акул, но и внеземных чудовищ.

КТО: захватчики с планеты Вортекс. На родной планете у них перенаселение и нехватка еды, поэтому на Землю пришельцы заявились, чтобы полакомиться морским коктейлем.

ЧТО ДЕЛАТЬ: по возможности в следующей жизни не реинкарнироваться в дельфина. Если не получилось следовать рекомендации, то попробуйте оказаться дельфином в «Автостопом по Галактике» – им как раз удается пережить конец света.

GANTZ:
ТЫ УЖЕ ДАВНО ПОД КОЛПАКОМ

Жизнь после смерти. Погибшие при разных обстоятельствах японские ребята попадают к титульной сфере Гантц. Сфера предоставляет узникам специальные костюмы и оружие, а потом отправляет людей на задания убивать всяких монстров. Из жестоких командировок возвращаются не все.

КТО: так вышло, что за людьми уже приглядывают пришельцы. Для них мы скот и источник пищи, который не очень хочется терять. Гантц придумали инопланетяне для того, чтобы подготовить избранных людей к вторжению других внеземных цивилизаций.

ЧТО ДЕЛАТЬ: расслабиться и получить удовольствие. Все и так крайне плохо, потому что инопланетяне защищают нас от других пришельцев.

НЕЧТО ИЗ ДРУГОГО СЫРА

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ, КОСМОС И ДРУГИЕ ИЗМЕРЕНИЯ

ДАНИЛ СВЕЧКОВ

Благодаря Микеланджело, Леонардо, Донателло и Рафаэлю вся галактика, должно быть, уверена, что Землю населяют прямоходящие рептилии, не знающие иного оружия, кроме меча да палки. Стоит ли удивляться, что при такой репутации наша планета регулярно становится объектом нападения разных инопланетных захватчиков?

Второго июня в кинотеатрах покажут еще одно масштабное вторжение. В фильме «Черепашки-ниндзя 2» на Нью-Йорк, судя по всему, свалится Крэнг с Технодромом. Давайте вспомним, кто еще мог бы пожаловать на Землю и что привело сюда знаменитые розовые «мозги» в утробе истукана.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ: ОНИ РОЗОВЫЕ И ПОХОЖИ НА МОЗГИ

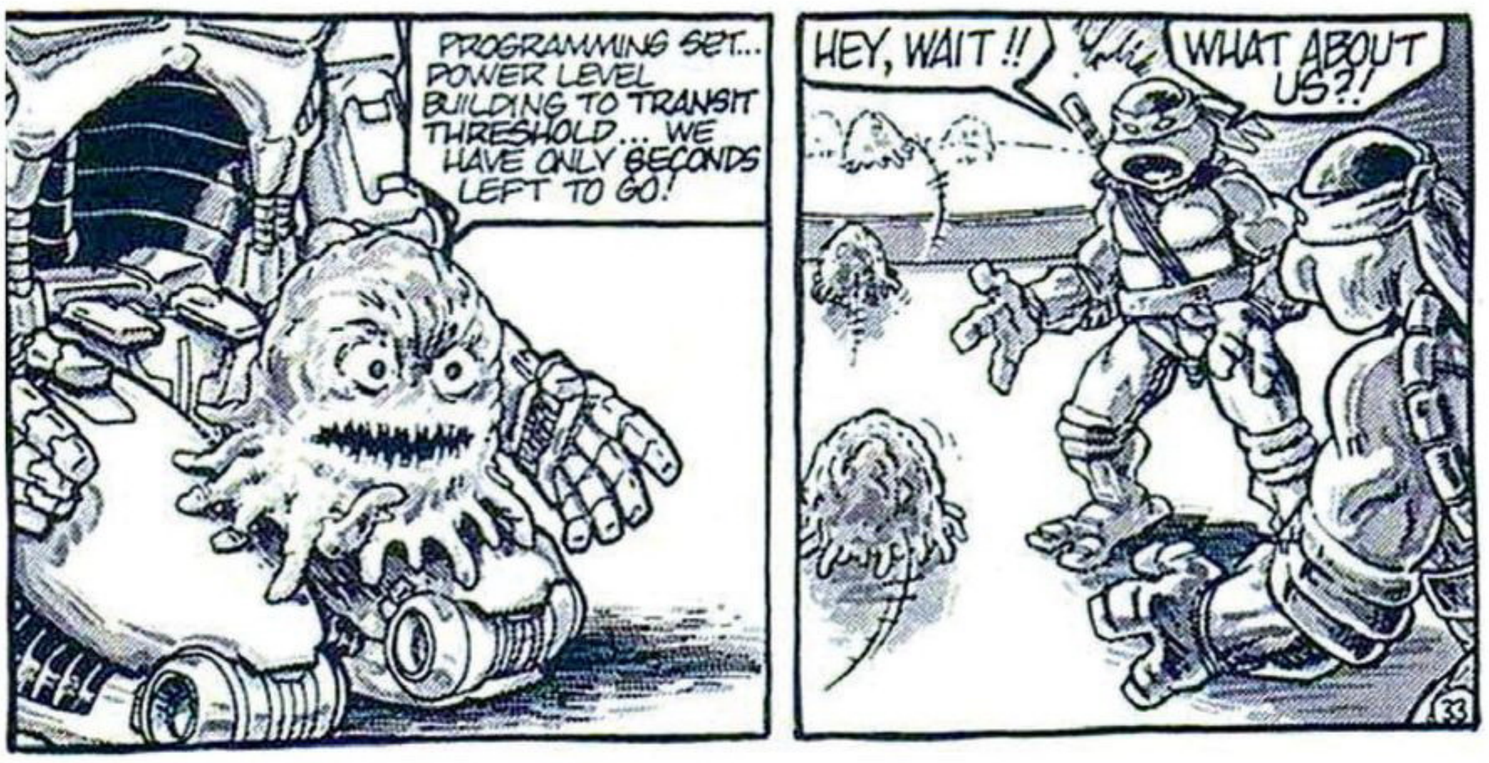
Как это ни печально, во вселенной «Черепашек-ниндзя» наша голубая планета занимает то же место, что и в рассказах Лавкрафта, – плавает где-то на окраине галактики, не имея представления об истинном мироустройстве. Занавес приподнялся, лишь когда черепашки-ниндзя вошли в контакт с иноземной формой жизни. А вернее, не они, а их учитель Сплинтер.

Случилось это в третьем выпуске комикса от издательства Mirage. Сплинтер, изнуренный дракой с маузерами Бакстера Стокмана (это такие роботы-крысоловы), заплутал в канализации и попался на глаза двум сотрудникам Исследовательского института космических технологий (T.C.R.I.). Оторопев при виде говорящей крысы в кимоно, те немедля утащили ее в свою лабораторию. А потом уже пришло время удивляться Сплинтеру: очнувшись, он заглянул в одну из комнат и увидел, кем на самом деле были работники института.

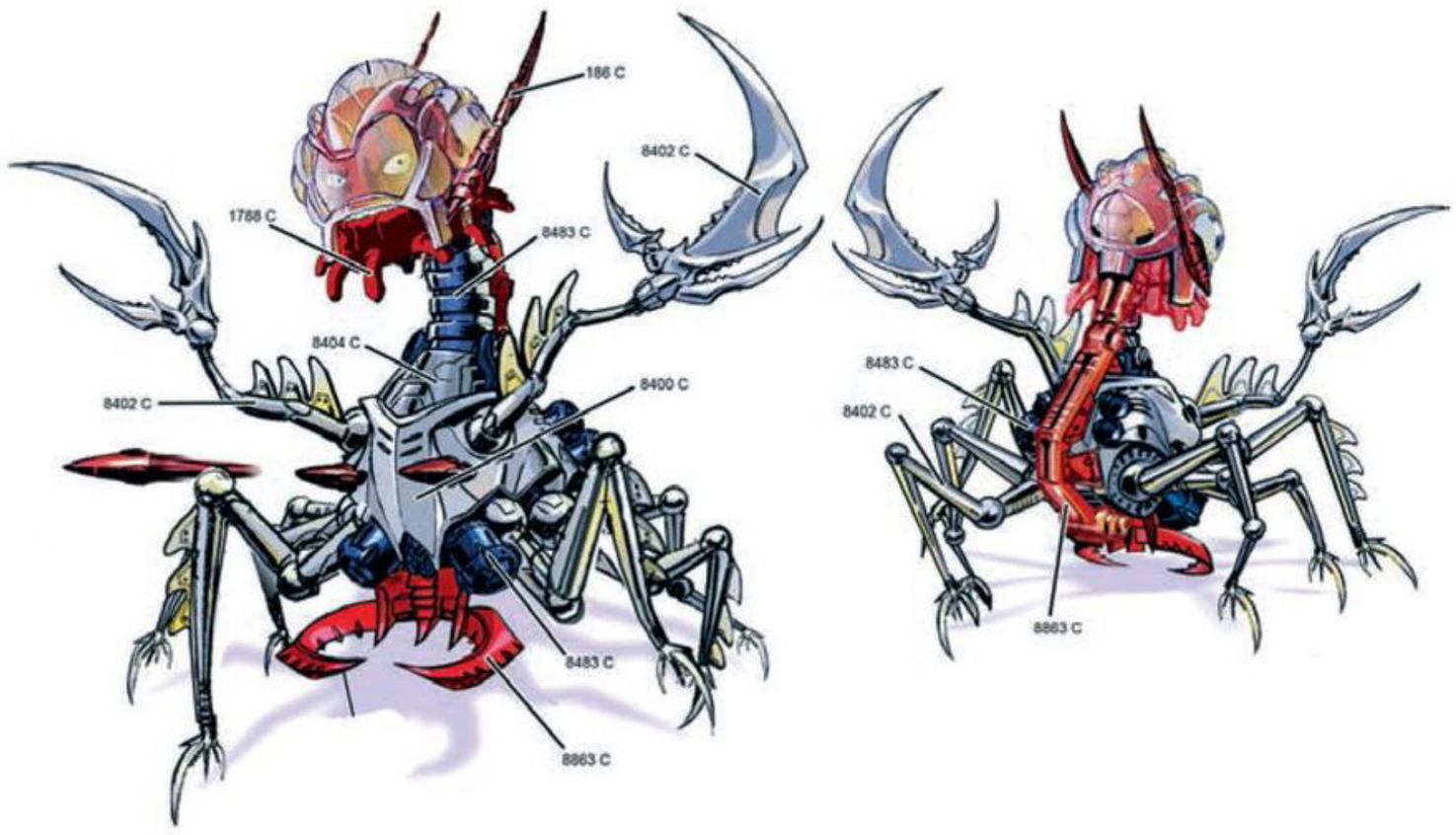
Да, кажется, что они родственники Крэнга, но на самом деле это раса утромов (Крэнг, напомним, был мозгом, вырванным из тела, а утромы изначально выглядят как «серое вещество» на ножках). Выходцы из галактики Тета, они, пожалуй, самая позитивная инопланетная раса в этой вселенной. Пока другие цивилизации воюют за территорию, утромы держатся подальше от передовой и покидают насиженное место, едва запахнет жареным.

В НОВЫХ ЭКРАНИЗАЦИЯХ черепашки отличаются не только цветом повязки, но и внешностью. По одним только глазам можно понять, кто перед тобой – Леонардо или Микеланджело

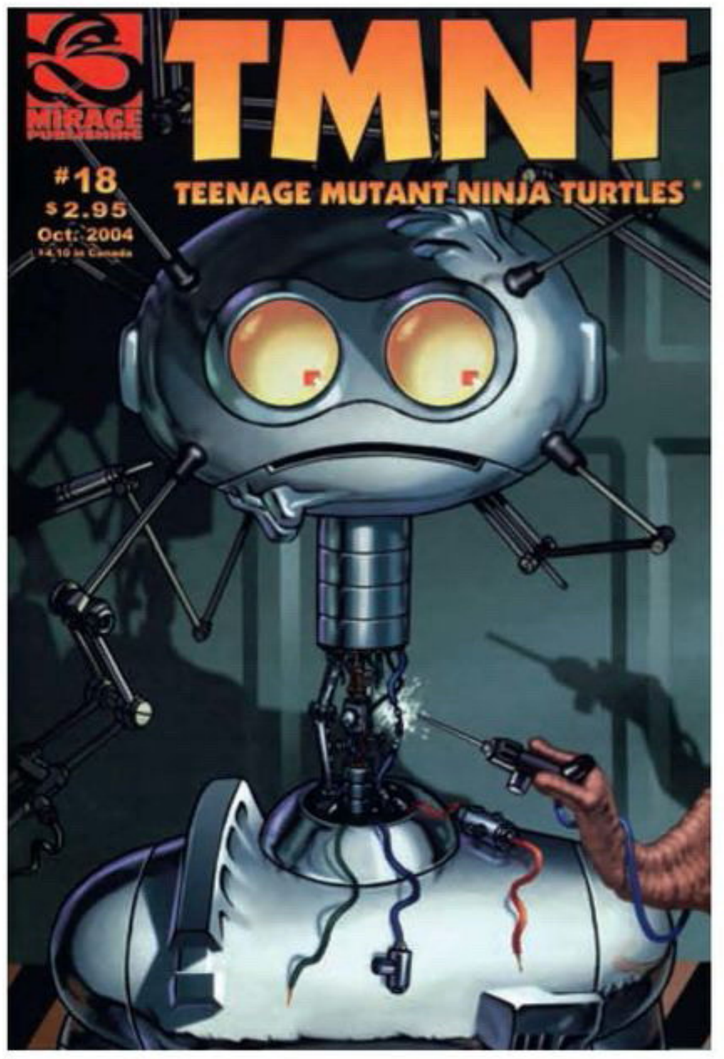
Их можно было бы обвинить в трусости, но дело просто в том, что для утромов на первом месте всегда стояла наука, а не



УТРОМЫ ПОХОЖИ НА МОЗГИ, но на самом деле они ближе к каким-нибудь моллюскам



ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЭТО Ч'РЕЛЛ – самый гадкий из утромов и по совместительству один из Шредеров



ОДИН ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ вселенной «Черепашек-ниндзя», который не появлялся в самом первом мультсериале. Фуджитоид – робот, в котором застрял разум профессора Ханниката. И Федерация, и трицератоны хотели использовать его знания в области телепортации себе на пользу, но потом появились черепашки и всё всем испортили

война. Если твое тело не может нарастить мощную мускулатуру и крепкий скелет, сама собой встает необходимость избегать драк и сосредоточиться на развитии интеллекта. В случае опасности утромы все же берутся за оружие, но лишь для того, чтобы защищать свои разработки. Они настоящие мастера обороны. Благодаря развитым технологиям любой бой с ними оборачивается для врага парочкой неприятных сюрпризов.

В комиксах утромы попали на Землю за двадцать лет до начала истории про черепашек. Они летели сюда, чтобы исследовать доминирующую форму жизни, но потерпели крушение при входе в атмосферу. Из всего экипажа выжила лишь треть. Чтобы затеряться среди людей, утромы забрались в экзоскелеты, покрытые искусственной кожей, и трудоустроились в Нью-Йорке. Известно, например, что часть из них зарабатывала на жизнь, подметая полы в магазинах.

Неквалифицированный труд не сломил дух гениальнейших ученых и даже, что удивительно, позволил им скопить достаточно средств, чтобы купить здание и обустроить в нем высокотехнологичную лабораторию. Утромы хотели сделать телепорт, чтобы вернуться домой, в галактику Тета.

И это у них в итоге получилось, однако за пятнадцать лет до начала повествования произошел небольшой «инцидент»: одна из канистр с мутагеном случайно попала в канализацию, по которой ползали четыре черепашки и крыса. Так, благодаря утромам, и появились наши герои.

Через некоторое время утромы вернулись на Землю и заключили с ней союз, поставив себе цель – развивать человечество.

В мультсериале 1987 года утромов не было вообще. Хотя сама концепция существ, похожих на мозги, передвигающиеся в утробе экзоскелета, осталась (тот же Крэнг). Об утромах вспомнили лишь сценаристы мультсериала 2003 года, который в целом идет по тем же сюжетным рельсам, что и комикс, так что арка с утромами в нем повторяется.

Но с небольшими отличиями: утромы потерпели крушение не в Америке XX века, а в средневековой Японии, и им пришлось ждать несколько столетий, пока человечество не ушло по пути прогресса достаточно далеко, чтобы они могли вернуться домой. Одним из застрявших на Земле утромов был военный преступник Ч'Релл, который впоследствии стал Шредером, сделав для себя экзоскелет с клинками, как у Росомахи.

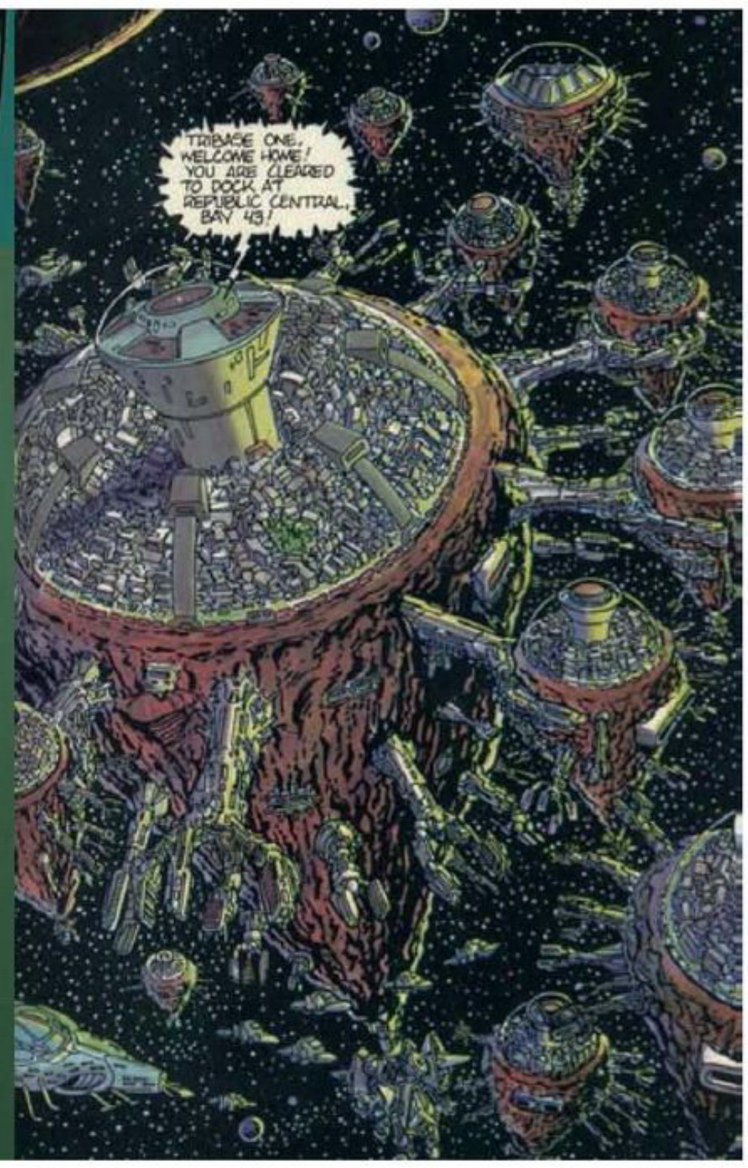
А в мультсериале 2012 года сценаристы переделали утромов в цивилизацию крэнгов из Измерения X (соединив первоначальную идею и то, что было в первом мультсериале). В общем-то крэнги – те же самые утромы, только зомбированные мутировавшим утромом-ученым по имени Крэнг.

ВТОРОЙ КОНТАКТ: ОНИ ВЕГЕТАРИАНЦЫ И, КАЖЕТСЯ, СОБИРАЮТСЯ НАС БИТЬ

Пока на одном конце Галактики земляне налаживают контакт с утромами, на другом ее конце расползается по пространству раса трицератонов. Эти похожие на динозавров существа отличаются высоким уровнем технологического развития, рельефной мускулатурой и приверженностью вегетарианству, что, к слову, совсем не умаляет их кровожадности и воинственности. Однажды они ненароком взорвали родную планету и, по слухам, спровоцировали появление в глубине своего региона огромной черной дыры, так что теперь им жизненно необходимо убежать от нее как можно дальше.

Весь их мир подобен разорвавшейся осколочной гранате: трицератоны живут на астероидах, укрывшись под стеклянными куполами. Они легко приспосабливаются почти к любой среде, но, чтобы дышать в чужеродной атмосфере, часто надевают специальные маски. Связано это с тем, что для адаптации им необходимо провести несколько дней в спячке.

ИМЕННО НЕЙТРИНО выдавили Крэнга из Измерения X в первом мультсериале



МИР ТРИЦЕРАТОНОВ, каким его изобразили в самой первой серии комиксов про черепах

Экспансию трицератонов всеми силами стараются сдержать представители космического государства, называемого Федерацией. По сути, это те же самые люди. Люди, отхватившие себе половину космоса и понятия не имеющие о том, что где-то далеко есть Земля, населенная такими же людьми.

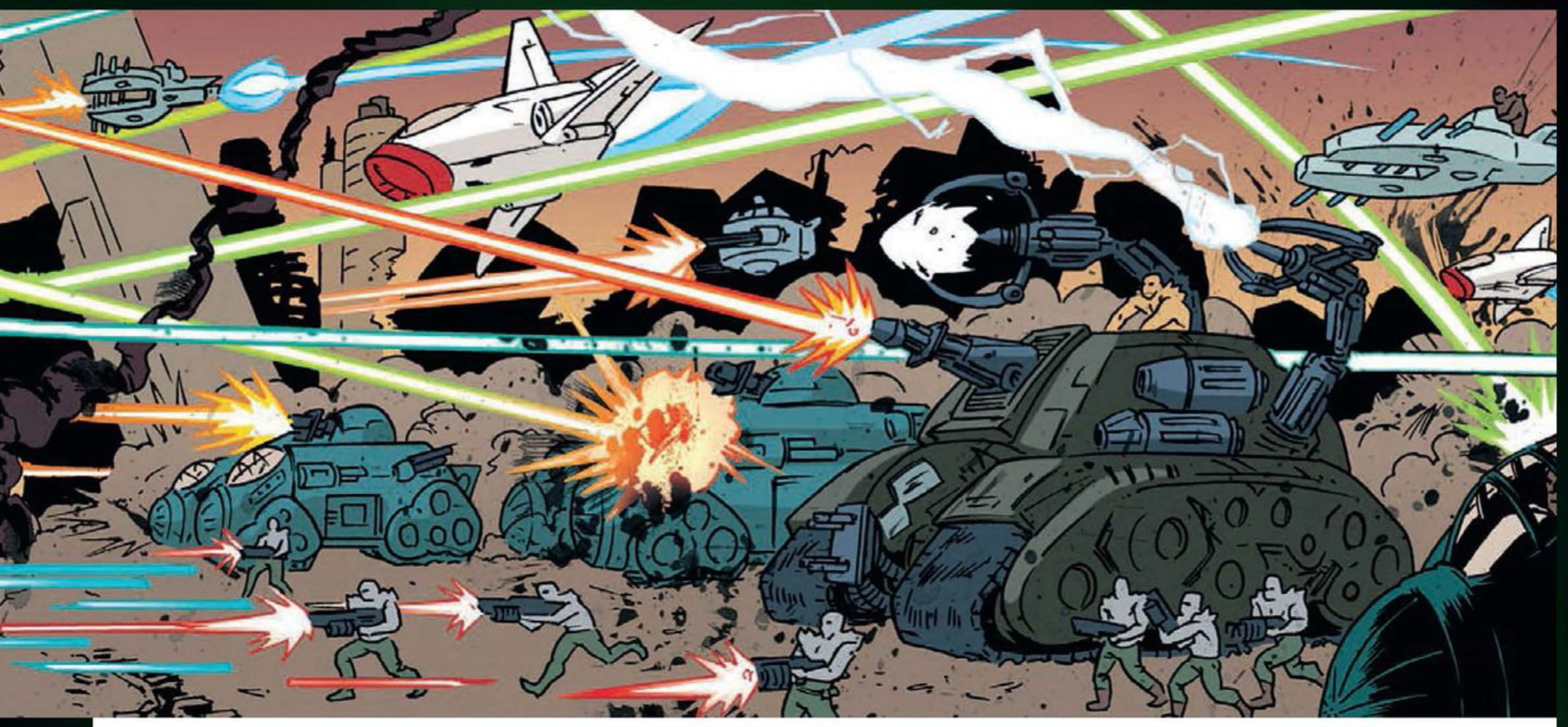
Вражда у Федерации и Республики Трицератонов вполне обоснованная – их территории находятся рядом, обе державы сильны. Власть в Федерации принадлежит группе милитаристов, заседающих в местной Думе. Они поставили государство на военные рельсы – сначала из необходимости, а затем просто потому, что, пожив некоторое время в состоянии непрекращающейся войны, поняли, что для сплочения народа нет лучшего средства. Стать гражданами Федерации могут только люди. Инопланетянам же просто позволяют в ней жить.

ТРЕТИЙ КОНТАКТ: ЗАБУДЬТЕ ВСЕ, ЧТО ВЫ УЗНАЛИ ПРИ ПЕРВОМ И ВТОРОМ КОНТАКТЕ

Мультсериал 1987 года основательно перемолол всю изначальную концепцию мира «Черепашек» и ввел новую локацию на другом срезе реальности – Измерение X. Там тоже постоянно кто-нибудь с кем-нибудь да воюет. А Земля... ну, на нее заглядывают иногда, чтобы набраться сил перед очередным сражением или просто предаться сладкому вандализму.

Если наша галактика формой похожа на блин, то Измерение X больше напоминает пружину. Другое отличие в том, что межпланетное пространство здесь не черное, а красноватое.

Две главные силы Измерения X – это Каменные легионы Крэнга и Объединен-



А ВОТ В ПЕРВОМ МУЛЬТСЕРИАЛЕ нейтрино кажутся безобидными подростками, которые любят развлекаться...

В ПОЗДНИХ КОМИКСАХ нейтрино выглядят куда как более внушительно

ВОТ ТАК думаешь, что история про черепашек ограничивается только стычками с преступниками, а получается, что во вселенной TMNT есть место и пришельцам

ные силы Измерения X. В первую входят искусственно созданные солдаты, а основную массу второй составляют нейтрино – одевающиеся не то под панков, не то под советских стиляг эльфоподобные существа, всем боевым кораблям предпочитающие летающие ретромашины. Глядя на нейтрино, даже не подумаешь, что именно они встали костью в горле армии Крэнга. Уж слишком неорганизованными они кажутся.

У нейтрино в Измерении X есть собственная планета под названием... Нейтрино. Их государством правит королевская чета. В детстве они умеют левитировать, но с возрастом эта способность пропадает. Именно усилиями нейтрино Крэнг лишился тела и вместе с Технодромом вывалился из Измерения X на Землю.

После ссылки Крэнга в Измерении X было заключено перемирие. Две враждующие армии разделили его поясом астероидов, сформировав Зону Крэнга и Свободную Зону. После того как Крэнг с Технодромом вернулся в Измерение X, война продолжилась. Но нейтрино вновь разбили его войско и вынудили вернуться на Землю. В дальнейшем нейтрино полностью разгромили его армию.

После появления в мультсериале 1987 года Измерение X стало частенько фигурировать и в других произведениях. В комиксах от издательства IDW, выходящих с 2011 года, Крэнга сделали потомственным монархом с погибшей планеты утромов. Выживших сородичей Крэнг переселил на Землю, а в Измерение X стал ходить для пополнения ресурсов Технодрома, который постепенно менял атмосферу и климат Земли. Нейтрино в новой версии стали пожестче, теперь у них в руках часто можно увидеть оружие, а грудным мышцам этих парней позавидовали бы многие парни из качалки.

За прошедшие три десятка лет во вселенной «Черепашек-ниндзя» засветилось множество самых разных существ, но об основных расах и конфликтах между ними мы вам рассказали. Как знать, возможно, в фильме нам покажут кого-нибудь из них. Как бы то ни было, Бибопа и Рокстеди в «Черепашках-ниндзя 2» нам уже пообещали, а значит, со временем мы увидим на большом экране и других культовых персонажей.

■■■

Этот текст – часть проекта на нашем сайте, где можно приготовить идеальную пиццу для Черепашек-ниндзя. Для этого вы должны выполнить восемь заданий, отыскать все нужные ингредиенты и собрать из них пиццу. Задания открываются постепенно, а ингредиенты можно отыскать в наших статьях на сайте, постах в группе «ВКонтакте», в роликах и прямых трансляциях. В итоге мы приготовим идеальную пиццу в прямом эфире и разыграем призы, а вы получите рецепт и, вполне возможно, PlayStation 4. ■

СУПЕР-TOVARISHCH

РУССКИЕ СУПЕРГЕРОИ В ЗАПАДНЫХ КОМИКСАХ

СЕРГЕЙ МАТВЕЕВ

ЗЛОЙ РУССКИЙ ИВАН появлялся в комиксах 20-го века настолько часто, что осточертел даже западным читателям. Поэтому появление добропорядочного русского супергероя было лишь вопросом времени

Америку бдительно оберегают бравые супергерои: денно и нощно Нью-Йорк патрулируют Человек-паук, Капитан Америка и прочие борцы за справедливость. Просторы космоса – под надежной защитой Зеленых Фонарей и Стражей галактики.

Что же остается матушке России в этом мире сверхлюдей и супергероев? Строить козни против Штатов, засылать шпионов и распространять идеалы коммунизма в их тылах? По большей части, именно так – не будем забывать, что серебряный век комиксов пришелся на «холодную» войну.

Но годы идут, устои ломаются, и пора нам вспомнить самых выдающихся русских персонажей со страниц комиксов Marvel и DC: отважных героев и отпетых злодеев. Мы берем лишь изначальные вселенные, а то в иных уже чуть ли не каждый известный герой заимел советского «близнеца». Прости, Супермен-коммунист, но сегодня без тебя.

ШПИОНКА, КОТОРУЮ Я ЛЮБИЛ

Многие из «русских» героев не выбрались за рамки комиксов, но кое-кто уже не раз появлялся на больших экранах. Самая известная из них, конечно же, Наташа Романова, она же Черная Вдова, прекрасная рыжеволосая шпионка. Засланная в Щ.И.Т., девушка вовремя образумилась и встала на стезю супергероя. Благодаря фильмам про Мстителей и очарованию Скарлетт Йоханссон, исполняющей ее роль, Черная Вдова обрела просто невероятную популярность.

Жаль только, что создатели не смогли достойно раскрыть этот образ. А ведь рассказать есть о чем! Взять хотя бы юность и то, как из нее готовили шпионку, или же историю о том, как она попала в Щ.И.Т. Увы, запомнилась Наташа лишь своей пленительной грацией и странным непостоянством в любовных делах: то строила глазки Бартону, то заигрывала с Роджерсом, то симпатизировала Беннеру...

История шпионки Наташи Романовой началась, когда ей едва исполнилось одиннадцать. После смерти родителей она оказалась в специализированной школе-интернате, где ее обучали ремеслу тайного агента. Что интересно, учиться Наташа начала в конце тридцатых, и ей должно быть уже не меньше восьмидесяти. Неплохо сохранилась?

Нет, дело в том, что во время тяжелой подготовки на свою должность (да-да, Черная Вдова – это должность) Наташа принимала препараты, аналогичные

КРАСНЫЕ РАКЕТЫ
элитный отряд брутальных мужиков в экзоскелетах, которые стоят на страже покоя Матушки России. С ними в свое время побоялась связываться даже Лига справедливости

сыворотке суперсолдата, когда-то сделавшей из доходяги Роджерса Капитана Америку. Они подарили ей улучшенные рефлексы, силу и нестареющее тело.

Однако Наташа не единственная, кто пребывал в амплуа Черной вдовы. Когда госпожа Романофф примкнула к Щ.И.Т., на родине сразу же стали готовить ей замену. Ею стала смертоносная красавица блондинка Елена Белова. Бывшая Черная Вдова была для Елены и кумиром, и главной соперницей. Стремление во всем превзойти свою предшественницу порой выходило за рамки разумного.

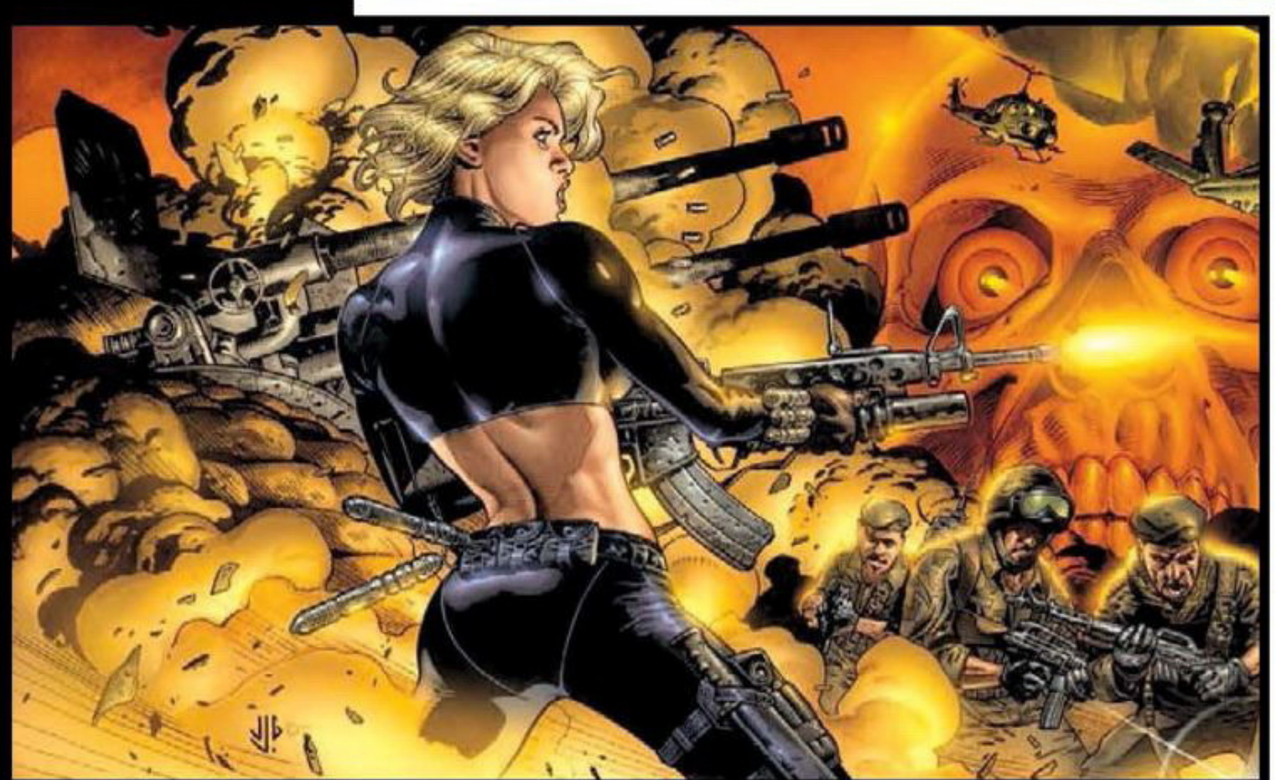
Но назвать Елену злодейкой язык не повернется. В первую очередь она была патриотом и верила в то, что делает для страны. Не раз судьба понуждала Елену плечом к плечу с Наташей сражаться против общего врага. В итоге Елена тоже ушла из русской разведки, осознав, что она лишь пешка в их играх. Она стала свободным агентом, но, как ни иронично, осталась марионеткой, и раз за разом коварные злодеи использовали ее в своих планах. Все-таки тяжела доля русской женщины. Даже на этом диком-диком Западе.

ЯБЛОЧКО ОТ ЯБЛОНИ

Брат и сестра Распутины уже стали неотъемлемой частью команды людей Икс. Петра, более известного как Колосс, вы недавно могли видеть в «Дэдпуле», но, признаться, показали этого стального великана чересчур однобоко. Так кто же на самом деле наш богатырь Петя Распутин?

Родился будущий супергерой в селе Усть-Ордынск близ Байкала. Большая семья, колхоз, березки шумят...

НАТАША И ЕЛЕНА поменялись лицами. История показала, что Черные вдовы имеют намного больше общего, чем кажется на первый взгляд



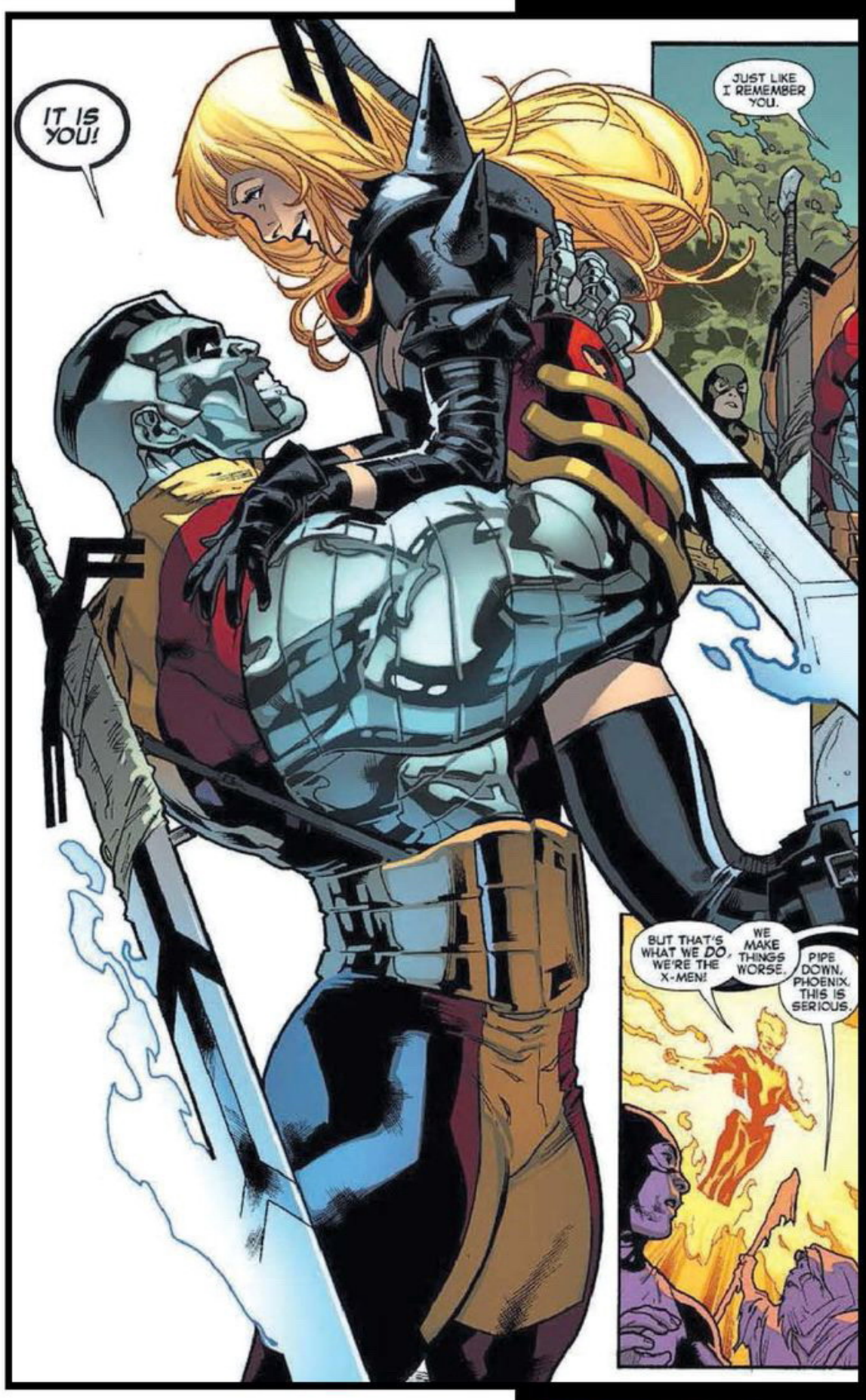
Но неожиданно у парня проявились мутации: кожа превращалась в сталь, а физическая сила увеличивалась десятикратно. Первое время Петр пытался скрывать свои возможности, но, чтобы спасти сестренку Ульяну от трактора, ему пришлось раскрыть себя.

Вскоре об этом узнал профессор Ксавьер и предложил Петру и Ульяне войти в число людей Икс. Распутин не сразу согласился, он вообще не хотел больше пробуждать свою силу. Но возможность помочь другим мутантам Петр поставил на первое место.

И не прогадал. В годы, проведенные под началом Ксавьера, Колосс множество раз спасал своих друзей и даже жертвовал собой (правда, супергерои надолго не умирают). И его подвиги не остались незамеченными. Петр не очень общителен, но для всех мутантов Колосс стал чуть ли не лучшим другом. Потому что под горой мышц скрыта невероятно светлая и добрая душа. Колосс может по праву считаться «сердцем» команды людей Икс.

Вместе с братом Ульяна уехала в Америку и стала частью дружной семьи мутантов, где о ней заботились и день за днем ждали, когда проявятся ее силы. Когда это случилось, мало не показалось никому. Способность Ульяны – создавать порталы сквозь пространство и время.

А проблема в том, что эти порталы проходят через потусторонний мир Лимбо, полный чудовищ. Именно там Ульяну долгие годы держал в плену волшебник Беласко. Ульяна выучилась у него волшебству и сбежала. Из беззащитной девочки она превратилась не только в мутанта с невероятно мощными способностями, но и в могущественную волшебницу с магическим мечом. Вместе с Петром они прошли долгий путь



ПЕТР И УЛЬЯНА, как и любые брат с сестрой, иногда ссорятся, но семейные узы для них всегда на первом месте

от сибирских лесов до космических просторов и параллельных миров и стали важной частью команды людей Икс и всей вселенной Marvel.

СИБИРСКИЕ МСТИТЕЛИ

«Холодная» война завершилась, Советский Союз распался, и Россия как никогда прежде нуждалась в духовной поддержке. Российское правительство решило пойти по проторенной дорожке и завести свою команду супергероев. Зимняя Стража, или Зимняя гвардия (Winter Guard), стала полным русским аналогом Мстителей: здесь вам и свой Капитан, и Железный человек, и даже Халк.

Во главе встал наш «Капитан Россия» – Красногвардеец. В отличие от Роджерса, Николай Крыленко не принимал никаких сывороток, а родился мутантом со способностью копить и отражать любую энергию. Зато он позаимствовал у американского коллеги щит, хотя до роли Красногвардейца бегал с серпом и молотом.

Компанию ему составил Багровый Динамо – советский ответ Тони Старку, а также один из его первых заклятых врагов. Однако в костюме Багрового Динамо с тех времен побывало уже столько человек, что о вечной вражде уже все забыли.

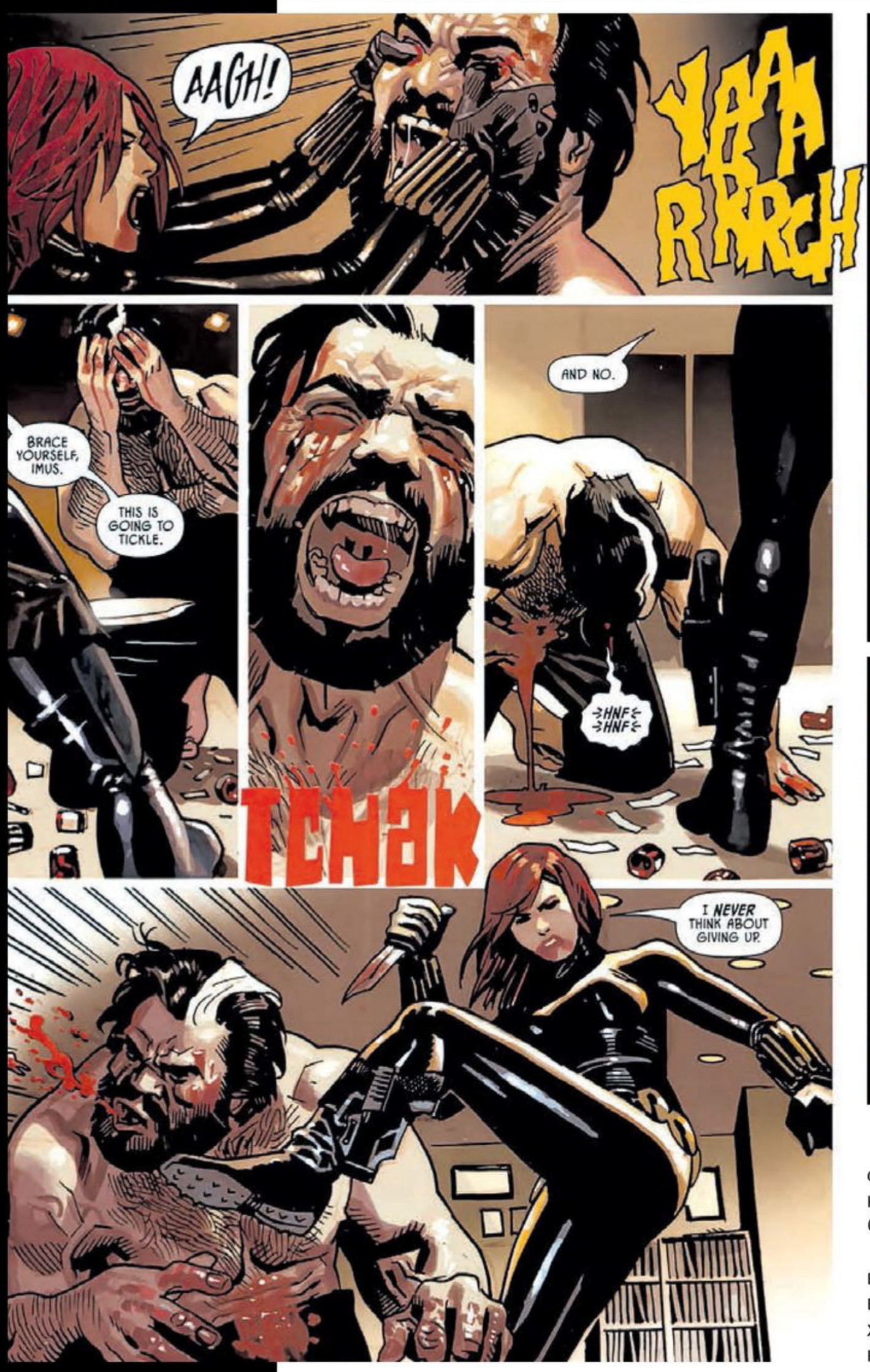
Еще одним членом команды стала Темная Звезда, управляющая энергией Даркфорса: телекинез, полет и создание предметов из темной материи (нечто похожее мы видим у Зеленого Фонаря), а также возможность телепортации. Ну и какие же Мстители без Халка? Здесь его роль играет Большая Медведица, или майор Урса (Ursa Major), медведь-оборотень. Притом он-то после превращения остается в здравом уме и твердой памяти.

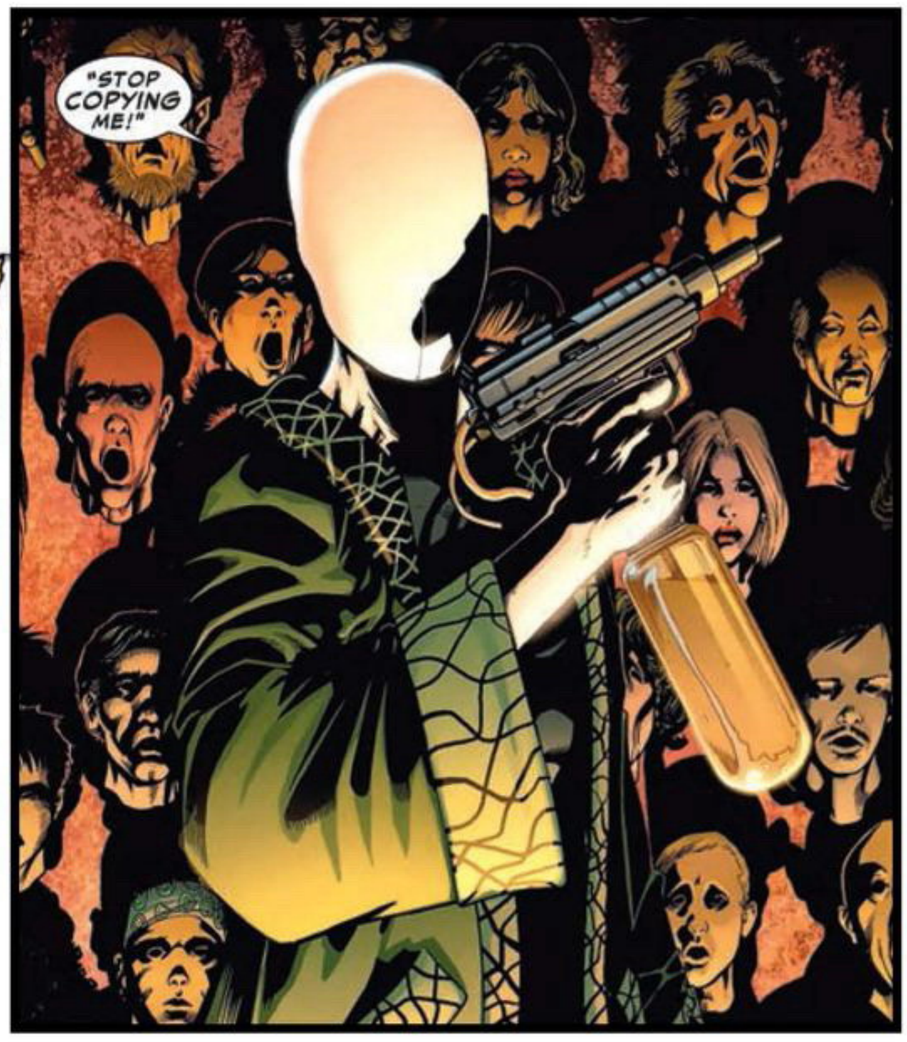
Почти все члены Зимней Стражи раньше входили в команду советских суперсолдат и были скорее антагонистами, нежели героями. Но теперь они крепко стоят на страже мира и спокойствия родной страны, где их любят и почитают.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС DC

Увы, вселенная DC проигрывает Marvel по русским персонажам. По-настоящему запоминающихся среди них раз-два и обчелся. Большинство наших соотече-

ПОЖАР, пожалуй, один из тех русских супергероев, которых точно знает западный читатель





КОМИКСЫ ПРО ВДОВУ
в последнее время стали отличным примером сурового шпионского боевика. Джеймсу Бонду пора немного отдохнуть

ственников в комиксах DC появляются либо как члены большой команды, как, например, Аня Савенлович из корпуса Зеленых Фонарей, либо в роли суперзлодеев с явным привкусом клюквы. Но есть пара приятных исключений.

Знакомьтесь, Пожар! Русский ученый Михаил Аркадин оказался в самом центре взрыва на Чернобыльской АЭС, но превратился не в горстку пепла, а в само воплощение ядерной энергии. Такие, как он – Файршторм, – в ходе несчастного случая или же эксперимента впитали огромную дозу радиации и обрели способность управлять материей на молекулярном уровне: превращать воду в огонь, землю в воздух, а автоматы в воздушные шарики.

Получив такую силу, Михаил решил быть героем на службе государства. Теперь его имя нагоняет страх на любого, кто косо посмотрит в сторону России, ведь Пожар не привык церемониться с противником. Если враг заслуживает смерти, он ее и получит. Словом, суровый товарищ.

А еще есть Красная Звезда – ни много ни мало, первый русский супергерой во вселенной DC, появившийся в 1968 году. Леонид Ковар вместе со своим отцом-археологом оказался рядом с местом падения инопланетного корабля, где внеземная энергия сделала из него сверхчеловека. Все по списку: нечеловеческая сила, скорость, полет и лучи энергии из рук.

Конечно, об этом прознала партия и решила во что бы то ни стало «защитить» своего супергероя от влияния Запада. Но по воле случая Леонид все же встретился с «юными титанами», а позже присоединился к ним. Красная Звезда был настоящим патриотом, потому постоянно метался между друзьями и Родиной. А вскоре вернулся в Россию, чтобы охранять покой своей страны.

Но не все русские супергерои служили родной земле. Красная Троица появилась в итоге эксперимента по созданию советского сверхбыстрого человека. Перегнать Флэша они, конечно, не смогли, но пятки потоптали изрядно. Советское правительство, естественно, их завербовало, но после знакомства с Флэшем Троица недолго думая переехала в Америку.

Что могут организовать люди, бегающие почти со скоростью света? Конечно, курьерскую службу! «Капиталистическую курьерскую службу». На этом поприще

ДЛЯ КРЕЙВЕНА на первом месте всегда стояли честь и принципы. Доблестное сражение двух равных по силе бойцов – лучшее наслаждение. Поэтому Крейвен уважал Паркера как достойного противника

они достигли просто невероятных успехов, что не удивительно. Все-таки находчивости нашим не занимать.

БРАТ ЗА БРАТА

Еще парочка родственников, на этот раз на стороне зла. Сергей Кравинов, он же Крэйвен, довольно известен благодаря частому появлению в мультсериалах про Человека-паука, а также в качестве босса в неплохой **Spider-man: Shattered Dimensions**. Это алчный охотник, мечтающий повесить голову Паучка в своей гостиной.

А вот его брат Хамелеон так и пребывает в его тени. Ирония судьбы, не иначе, ведь в комиксах Хамелеон всегда пытался произвести впечатление на своего старшего брата, но оставался на заднем плане. Хотя история у него ничуть не хуже, чем у любого другого злодея вселенной Marvel.

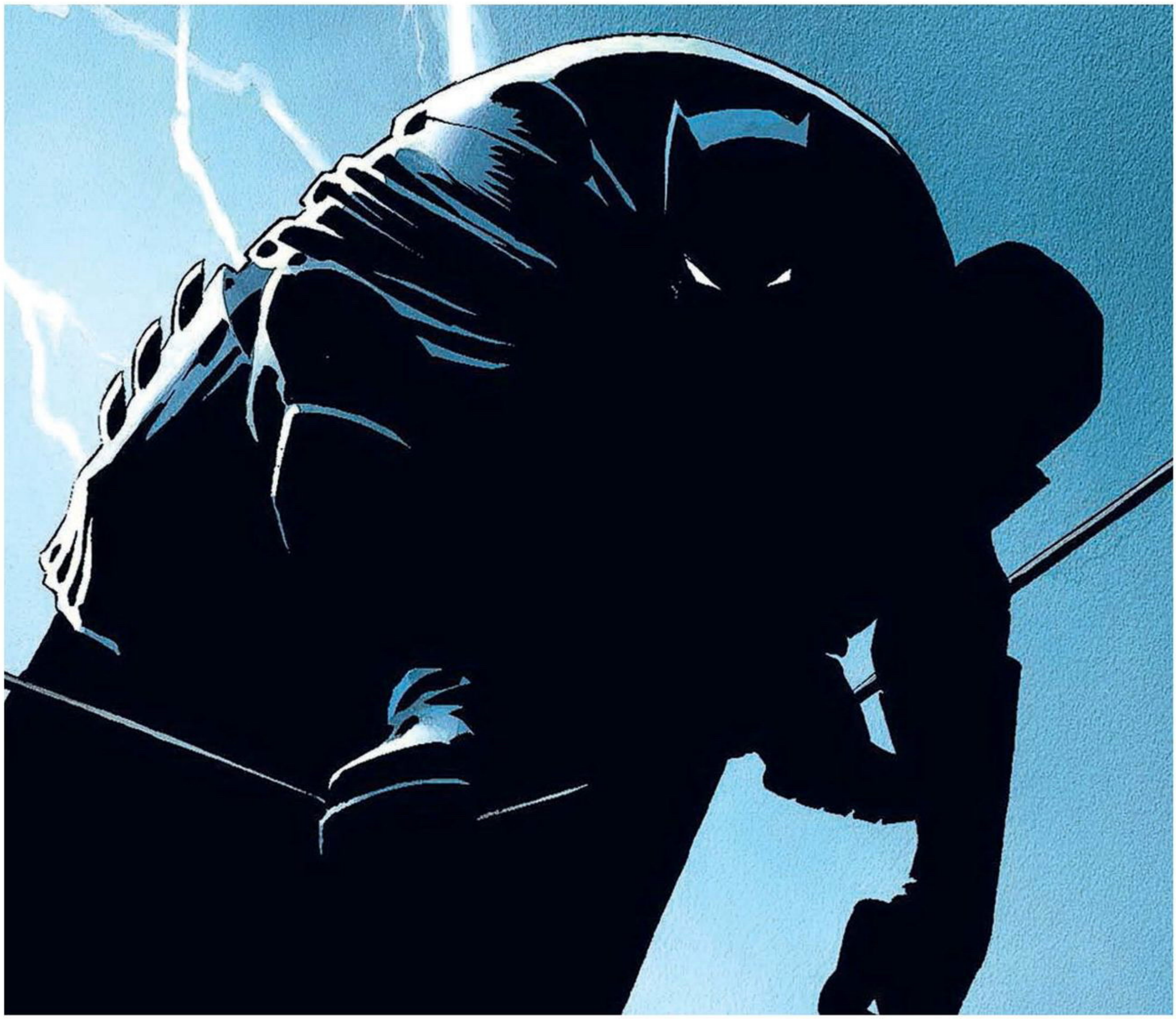
Дмитрий Смердяков был внебрачным сыном Кравинова-старшего, к тому же не очень красивым. Из-за постоянных издевательств мальчик скрывал свое лицо под капюшоном или маской. Из всей семьи с ним общался только брат Сергей, и то чаще насмешками. Но Дмитрий был талантлив и любил веселить брата, изображая отца или соседей.

Позже передразнивание переросло в нечто более серьезное. Дмитрий всего за минуту мог скопировать голос человека, поведение, привычки, движения, а с помощью грима – и внешность. Благодаря этому дару он сделался агентом секретных служб и продолжал скрывать лицо, а вскоре вообще отказался от собственной внешности, предпочтя безликую маску.

Но и годы спустя он все так же зависел от Сергея, все так же ожидал от него одобрения. Потому и решил помочь Крэйвену с охотой на Человека-паука. Так что спасибо Паркеру за то, что воссоединил братьев и подарил им что-то общее – врага. ■

АЛЕКСЕЙ СИТСЕВИЧ, известный как Носорог, – еще один русский верзила, вечно гоняющийся за Паучком. С недавних времен стал добрым малым и даже успел пару раз спасти Паркера

КРАСНАЯ ЗВЕЗДА всегда был ярым патриотом. Даже удивительно, что авторы не боятся показывать настоящего коммуниста хорошим парнем



НА САМОМ ДЕЛЕ Я БЭТМЕН

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, НОЧНОЙ РЫЦАРЬ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Фильм **«Бэтмен против Супермена: На заре справедливости»** раскололо сообщество на части. Одни считают сценарные косяки и неурядицы, другие ищут аргументы в защиту Снайдера и составляют списки отсылок к комиксам, а третьим и так сойдет, картинка-то хорошая. Впрочем, для кого-то и прошлогодняя «Фантастическая четверка» была из разряда «так сойдет».

В одном и защитники, и противники фильма достигли консенсуса: Бэтмен в исполнении Бена Аффлека неожиданно хорош и, пожалуй, стал главным украшением фильма.

ХОРОШИЙ БЭТМЕН

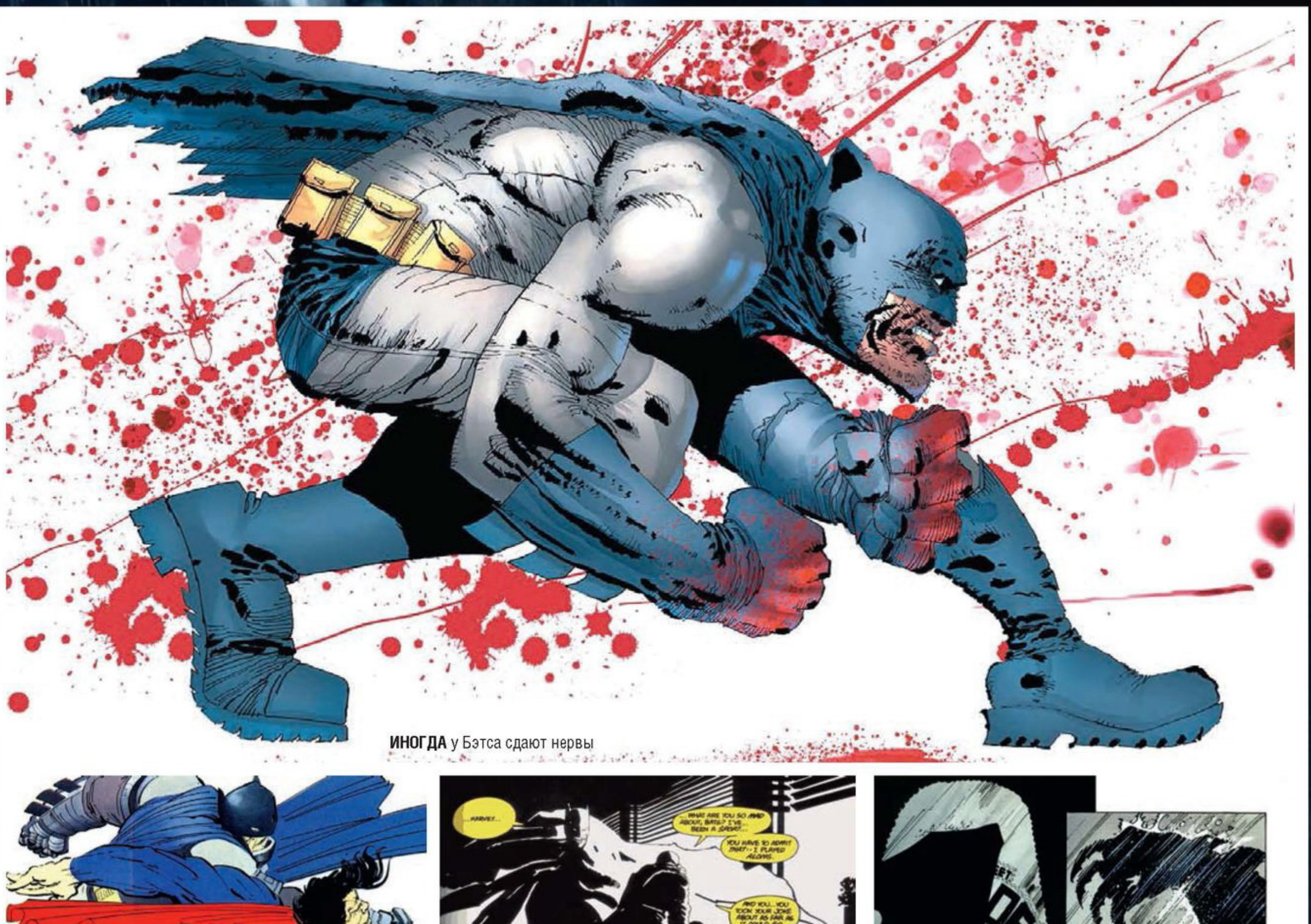
Только злой он какой-то. Преступников калечит, иногда даже убивает, по отношению к Супермену ведет себя не как обеспокоенный землянин, а как завзятый ксенофоб и параноик. Как-то это не по-бэтменовски, думают зрители, не знакомые с графическими романами Фрэнка Миллера, из которых черпали вдохновение Зак Снайдер и сценарист Дэвид Гойер.

Batman: The Dark Knight Returns и **Batman: Year One** уже тридцать лет считаются классикой и стоят на первых местах во всех топах рисованных историй про человека-нетопыря. Они сделали Фрэнка Миллера суперзвездой мира комиксов, ими руководствовались Бертон и Нолан, и... у них худшие продолжения в истории.

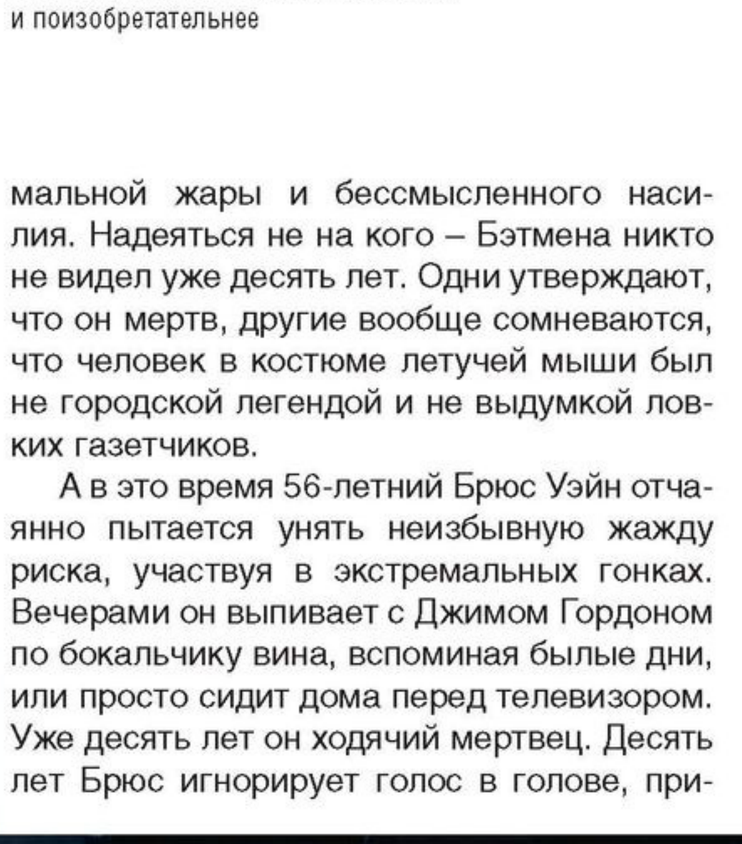
Сегодня мы разберем лучшие работы мастера графического нуара, а самое сочное и неадекватное оставим на потом. Внимание, в статье присутствуют спойлеры из комиксов тридцатилетней давности.

THE DARK KNIGHT RETURNS (1986)

Неоновые восьмидесятые. Мир трещит по швам в преддверии ядерной войны между США и СССР. Готэм изнывает от ано-



ИНОГДА у Бэтса сдают нервы



ВСЕ ЖЕ у Миллера бой был пожестче и поизобретательнее

ДО ГОРОДА грехов еще несколько лет, но Фрэнк Миллер уже, кажется, нашел свой излюбленный стиль

МИЛЛЕР НАПОМИНАЕТ, что бэтаранг – метательное оружие, и при попадании в тело он вонзается, а не отскакивает

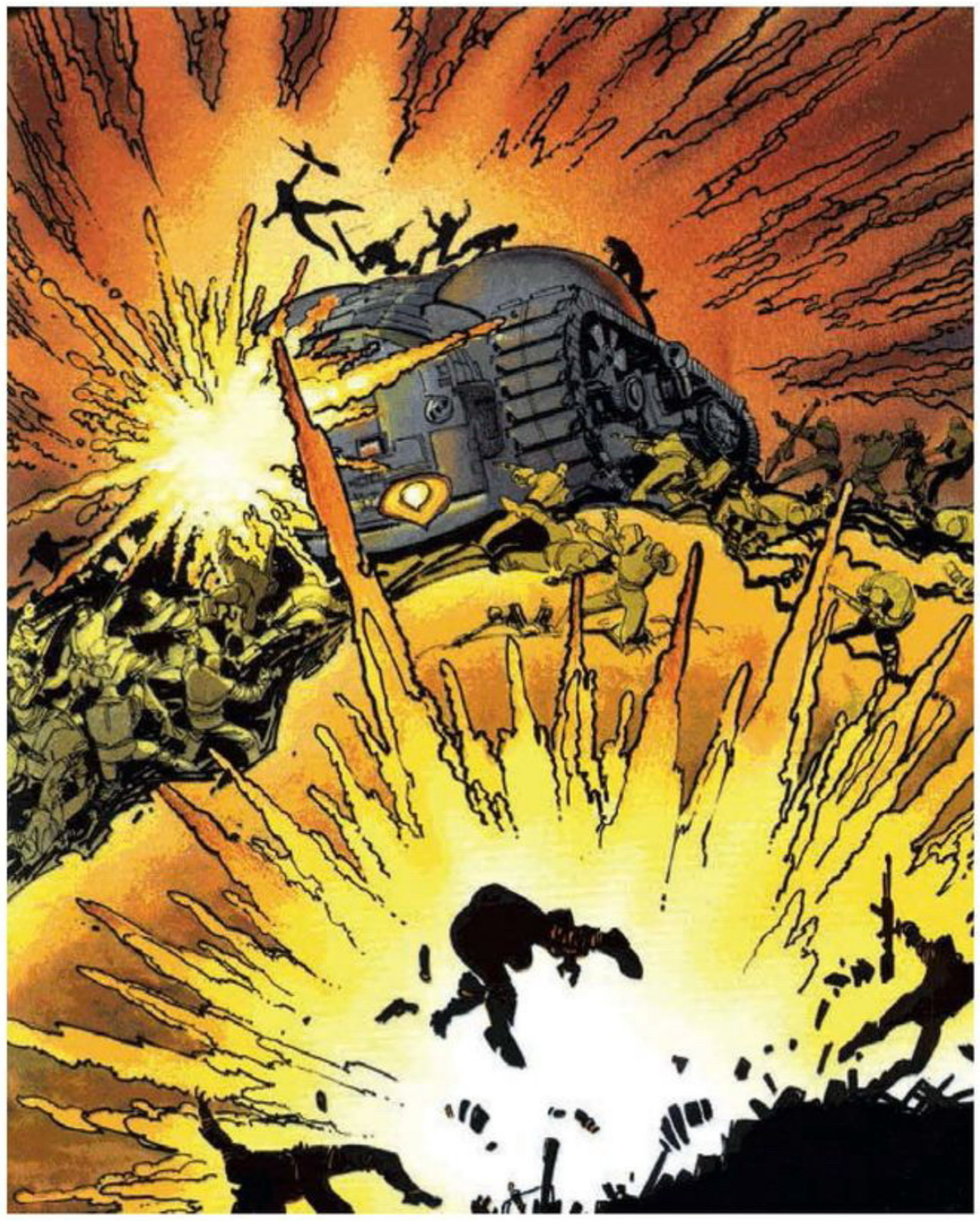
мальной жары и бессмысленного насилия. Надеяться не на кого – Бэтмена никто не видел уже десять лет. Одни утверждают, что он мертв, другие вообще сомневаются, что человек в костюме летучей мыши был не городской легендой и не выдумкой ловких газетчиков.

А в это время 56-летний Брюс Уэйн отчаянно пытается унять неизбывную жажду риска, участвуя в экстремальных гонках. Вечерами он выпивает с Джимом Гордоном по бокальчику вина, вспоминая былые дни, или просто сидит дома перед телевизором. Уже десять лет он ходячий мертвец. Десять лет Брюс игнорирует голос в голове, призывающий его вновь надеть плащ и выйти на крыши.

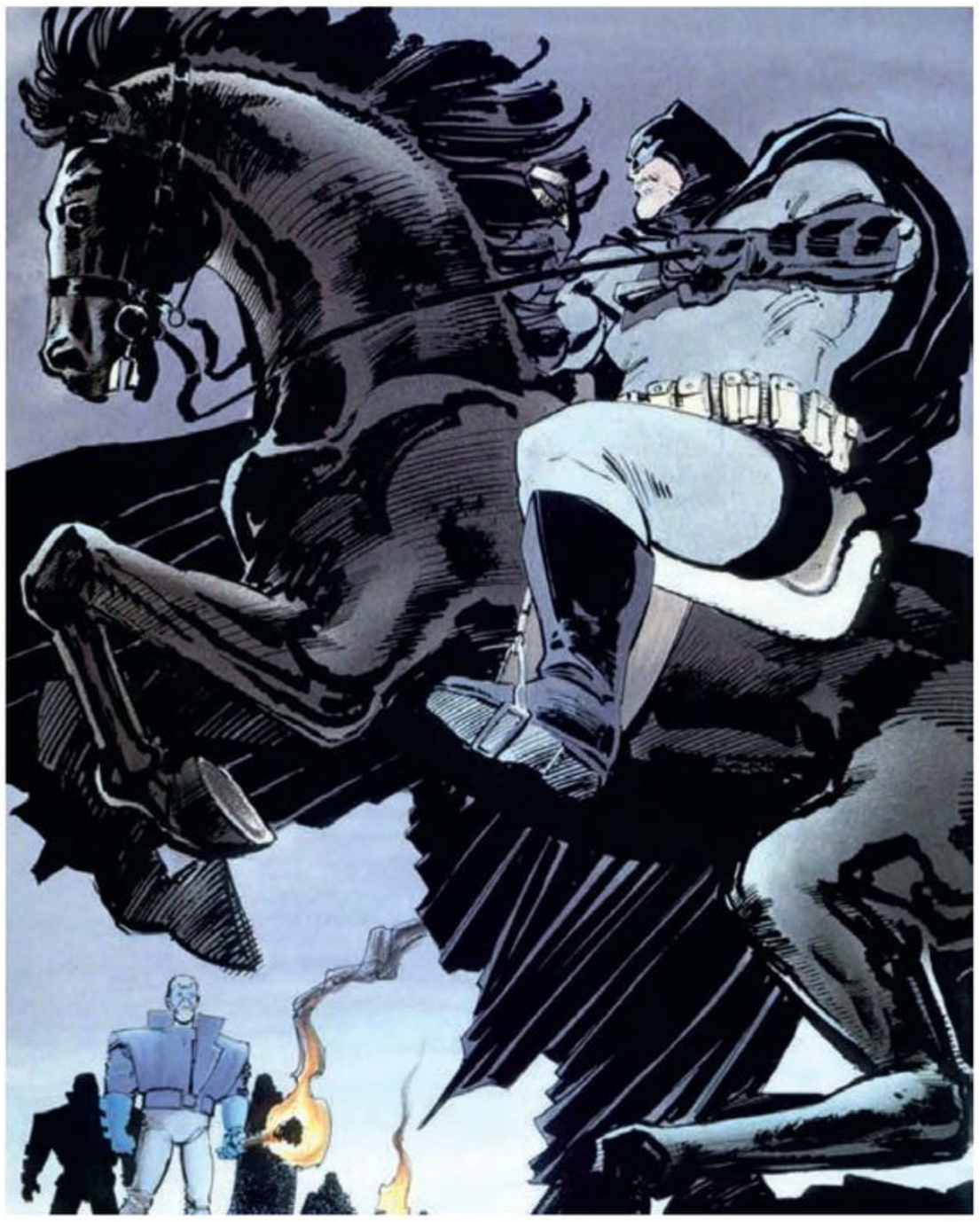
Но любому терпению рано или поздно приходит конец. Когда уличные банды окончательно распоясываются, а реки крови вспениваются до колен, Темный рыцарь возвращается из небытия, чтобы в последний раз навести порядок в Готэме.

The Dark Knight Returns не был революционным. В том же 1986 году DC начала публиковать эпохальных «Хранителей», с которыми у «Возвращения» немало сюжетных параллелей (ожидание войны, закат эпохи супергероев), но все же у Алана Мура получилась более многогранная, комплексная и значимая для жанра работа. А «Бэтмен» еще в 1970-е стал довольно мрачным чтивом, так что не стоит полагать, будто Миллер взял и показал всем, какими должны быть настоящие комиксы про Темного рыцаря. Главное достижение The Dark Knight Returns, пожалуй, в том, что он эффектно закрыл сразу несколько важных тем бэт-вселенной.

Во-первых, Миллер выдал закономерный и в чем-то красивый итог многолетних взаимоотношений Бэтмена и Джокера. Последняя схватка между принципиальными врагами разворачивается, разумеется, в парке аттракционов. Начинается бой



УЭЙН УСТРАИВАЕТ бандитам настоящий Вьетнам на своем Бэтмобиле. Хотя это, скорее, какой-то Бэт-танк



ЕСЛИ КТО НЕ ЗНАЛ, одинокая лошадка из начала Бэтмена против «Супермена» отсылает именно к этой легендарной сцене

посреди испуганной толпы зевак, затем переходит в зеркальный лабиринт (намек на то, что Бэтмен и Джокер – отражения друг друга), а завершается, что символично, в тоннеле любви. Финальным аккордом служит суицид безумного клоуна, осознавшего, что заклятый враг все-таки не пойдет на убийство.

Во-вторых, в комиксе наглядно демонстрируется значимость Бэтмена как символа. Когда из-за взрыва советской атомной бомбы вся Америка остается без электричества, лишь Готэму удается не погрязнуть в хаосе. Верхом на лошади, подобно полководцу, Темный рыцарь призывает взволнованных горожан к порядку, пробуждает в них гражданское самосознание и ведет за собой на битву с мародерами, бандитами и прочим отребьем. Это один из редких моментов в истории комиксов, когда герой не просто вдохновляет кого-то фактом своего существования, но берет на себя роль лидера и глашатая народной воли.

В-третьих, Миллер впервые (и с огромным удовольствием) показал, что Бэтмен при желании может выбить дурь даже из Супермена. Именно из The Dark Knight Returns «На заре справедливости» позаимствовал бэт-доспехи и вообще всю схватку между героями.

Однако у Миллера мотивы персонажей были куда более понятными и весомыми. Из-за нескрываемого презрения сценариста к Человеку из стали тот превратился в марионетку президента США. Бэтмен

ЗА ИЗЛИШНЮЮ правильность коллеги избивают Гордона бейсбольными битами, но в долгу он не останется

же, будучи символом гражданского неповиновения, подрывал авторитет официальной власти. Таким образом, столкновение героев было конфликтом скорее идеологий, нежели личностей. Что-то похожее пытались воплотить и Снайдер с Гойером, но откровенно не справились с задачей.

Теперь поговорим о том, каким же героем Фрэнк Миллер нарисовал Бэтмена и почему руководство DC Comics было совсем не в восторге от того, что The Dark Knight Returns снискал дикую популярность.

Начнем с того, что Брюс Уэйн совершенно точно нездоров. При всей своей значи-

ГОТЕМ – грязное местечко!

ФИНИТА ЛЯ КОМЕДИЯ

По версии Миллера, Темный рыцарь не слишком ценит жизни преступников. Одного он бросает на вывеску под напряжением в сотни вольт, другого оставляет истекать кровью. Кульминацией становится сцена, в которой Бэтмен расстреливает толпу бандитов из крупнокалиберного пулемета! Да, резиновыми пулями, но если вы считаете, что попадание такого снаряда, скажем, в голову не способно убить, то вы наверняка заблуждаетесь.

Более того, собственную жизнь и жизни соратников он ценит не больше. Здешний Уэйн позволяет тринадцатилетней девчонке без специальной подготовки стать Робином просто потому, что ему необходим спутник, вернее, как он выражается, солдат.

Кстати, милитаристская лексика («солдат», «приказ», «война») нередко проскакивает в речи Бэтмена, что странно. Этого ожидаешь от героев с военным прошлым, например Карателя или Капитана Америки, но из уст миллионера-гражданского звучит как лишнее подтверждение того, что Уэйн живет в каком-то своем мире.

мости, при всем героизме он психически больной человек, и если Грант Моррисон посвятил теме его душевного расстройства графический роман (Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth), то Миллер несколькими эффектными сценами демонстрирует всю глубину безумия мстителя.

Здесь Бэтмен – действительно альтер эго Уэйна, голос, что звучит в его голове. Сам же Брюс настолько подвержен влиянию своей могучей тени, что в какой-то момент ходит нагишом по бэт-пещере и в бессознательном состоянии сбривает усы, чему немало удивляется постфактум.

НЕСМОТРЯ на то, что мультсериал «Бэтмен» 90-х был вроде как для детей, создатели не стеснялись черпать вдохновение из сюжетов Миллера

Как бы то ни было, поклонники такую версию Бэтмена приняли на ура, как и сам роман. Именно его успех подтолкнул студийных боссов Warner Bros. дать добро Тиму Бертону на съемку мрачного и взрослого «Бэтмена», а не очередного балагана в духе сериалов 1960-х, как планировалось изначально.

YEAR ONE (1987)

Разумно посчитав, что The Dark Knight Returns в продолжении не нуждается (ах, если бы так решил и сам Миллер), DC тут же заказали предысторию, которая показала бы в схожей мрачной манере начало пути Бэтмена. Более того, новую арку собирались публиковать в рамках основной серии, чтобы она, в случае успеха, вписывалась и в канон, и в альтернативную реальность Фрэнка Миллера. Так на свет появился знаменитый Batman: Year One, ставший главным источником вдохновения Кристофера Нолана в работе над трилогией.

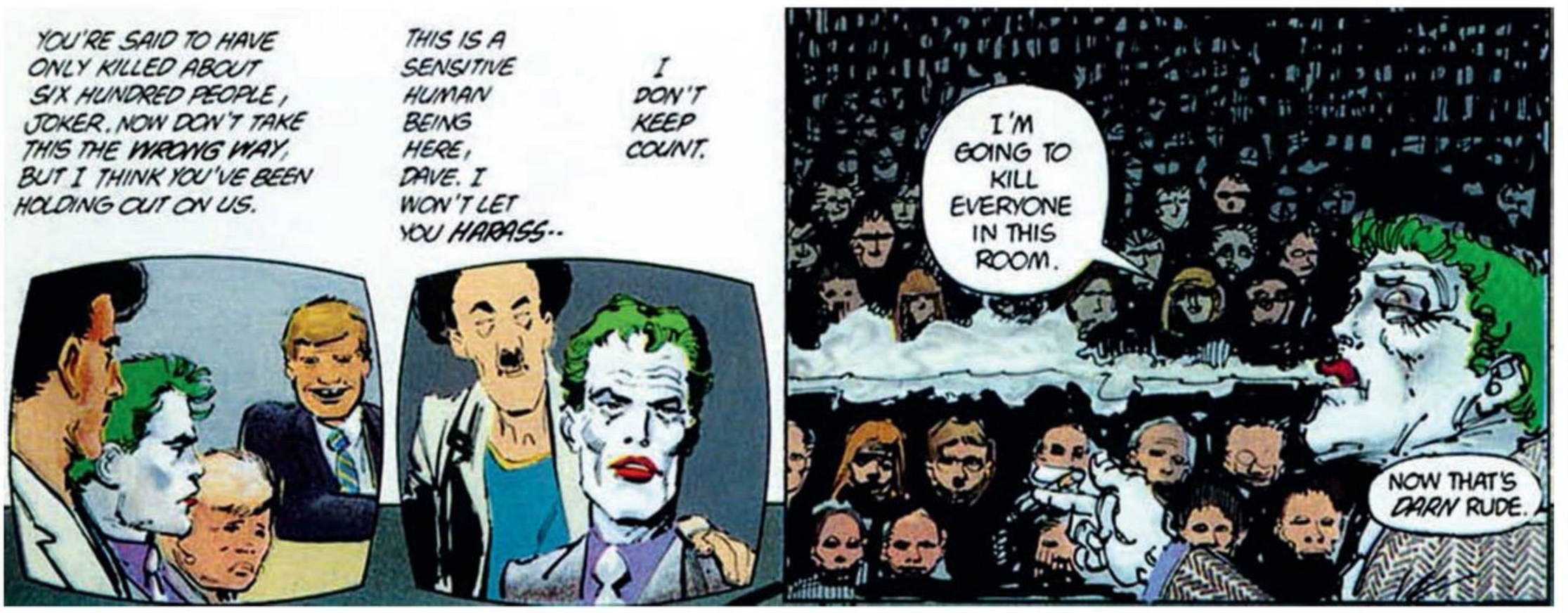
Действие и вправду охватывает год. Один год, в течение которого честному копу Джиму Гордону предстоит выживать в змеином гнезде, именуемом полицией Готэма, а молодому Брюсу Уэйну – найти свой путь борьбы с преступностью.

И то и другое сопряжено с физической болью и душевными терзаниями. Гордон – белая ворона среди нечистых на руку коллег, к тому же он постоянно переживает за беременную супругу: Готэм не место, чтобы заводить детей. А Брюс просто не знает, что делать. Бездействие медленно его убивает, но и первый выход на борьбу с преступностью оборачивается чуть ли не летальным исходом.

От «Возвращения Темного рыцаря» «Год первый» отличается разительно, и дело даже не в том, что вместо автора его рисовал талантливый художник Дэвид Маццучелли. Миллер решил стилизовать новую главу своей бэтменианы под любимый нуар, что, в общем, удалось – отчасти потому, что сам Темный рыцарь здесь на вторых ролях.

Year One – это история Гордона. История последнего честного полицейского в насквозь прогнившем городе или даже мире. Его проблемы понятны, а мотивы просты: остаться собой, сохранить семью, выжить. Будущий комиссар тверд, принципиален, но отнюдь не безгрешен, что добавляет ему человечности. Безусловно, становление Бэтмена тоже важно, и ему уделено немало страниц, но видно, что Фрэнку Миллеру гораздо интереснее Гордон, которого раньше все авторы воспринимали как данность.

Впрочем, у Брюса тоже есть несколько запоминающихся сцен. Одна из них – первый выход на борьбу с преступностью. Загримировавшись под бродягу, Уэйн пытается спасти малолетнюю проститут-



У ФРЭНКА МИЛЛЕРА ДЖОКЕР – хладнокровный психопат без намека на юмор

ЕСЛИ однажды ночью к вам в дом залетит такое, ваше психическое здоровье тоже несколько пошатнется

РИСУНОК ДЭВИДА МАЗЗУККЕЛЛИ отсылает к комиксам прошлого, но заставляет взглянуть на них под другим углом

ку от нападок сутенера, за что тут же огребает и от бандита, и от девицы, и от Селины Кайл, которая, по версии Миллера, тоже зарабатывает на жизнь проституцией, но при этом владеет боевыми искусствами (мы еще вернемся к этому). Избитый до полусмерти народный мститель понимает, что нахрапом преступность в городе не одолеть и надо бы создать некий эффектный образ.

ПУТЬ НА ЭКРАН

Навеянный фильмами в стиле нуара графический роман Фрэнка Миллера тоже неоднократно служил источником вдохновения.

Бэтмен: Маска Фантазма (1993)

Первый и последний полнометражный мультфильм DC, шедший в широком прокате и незаслуженно провалившийся. События разворачиваются во вселенной знаменитого мультсериала 1990-х. Создатели позаимствовали из комиксов Миллера две узнаваемые сцены – первую уличную драку Уэйна и захват Бэтмена спецназом.

Бэтмен: Начало (2005)

По сути, вся трилогия Кристофера Нолана навеяна стилистикой «Года первого», однако первый фильм показывает начало пути Брюса Уэйна с большой оглядкой на комикс Миллера и отсылками к нему. На экран перекочевала самая эффектная сцена из Year One – побег Бэтмена от полиции под прикрытием стаи летучих мышей.

Готэм (2014 – ...)

Сериал про службу молодого и честного (до поры до времени) Джима Гордона в грязном и порочном Готэме не может не опираться на «Год первый», хотя за всей чехардой с молодыми суперзлодеями это легко и не заметить. Из комикса позаимствованы ключевые персонажи – продажный детектив Фласс, комиссар Леб и преступный босс Фальконе.

Как и в случае с «Возвращением Темного рыцаря», существует почти покадровая анимационная экранизация «Года первого», так что, если комиксы вы читать не хотите, можете ознакомиться с ней.

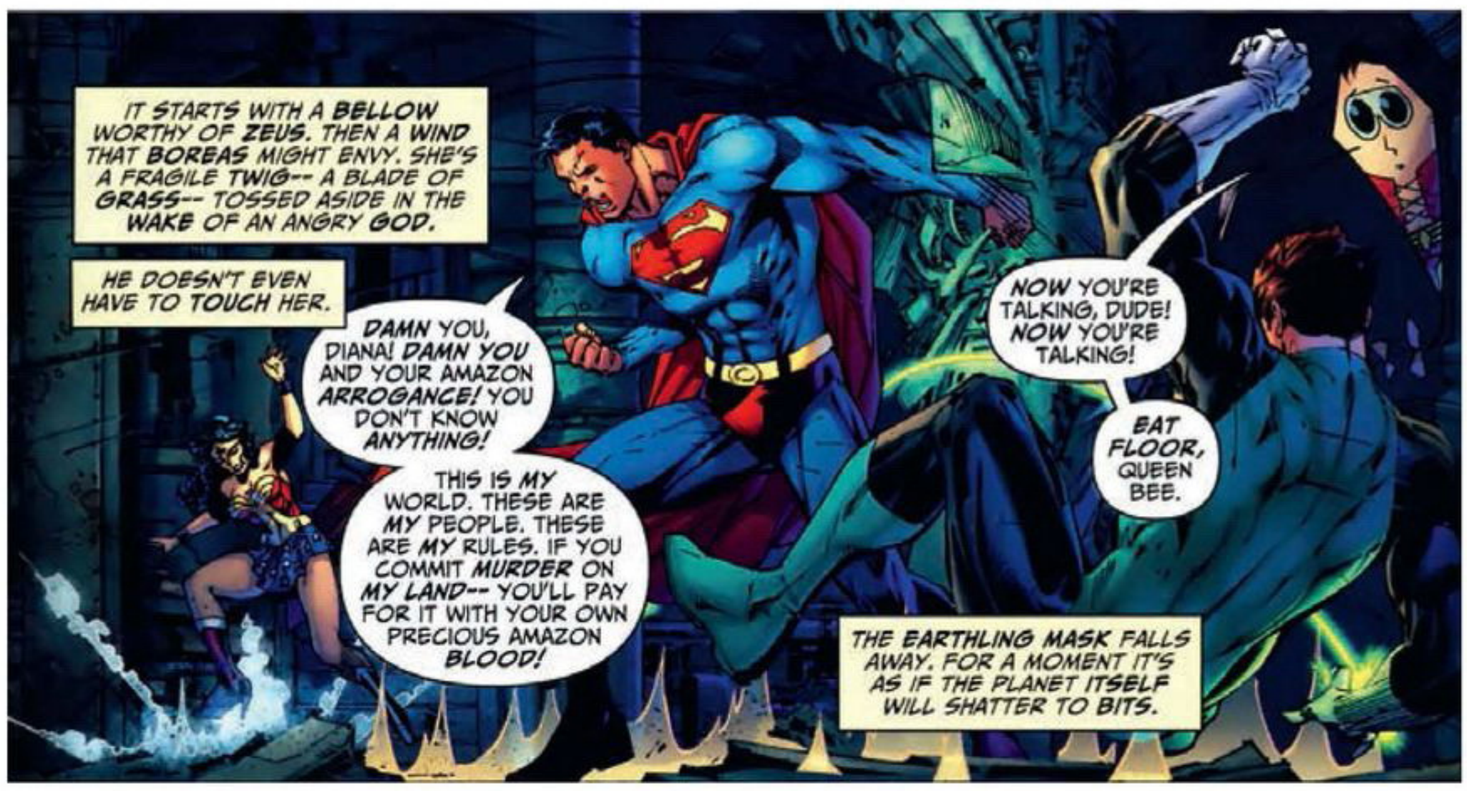
И снова успех! Year One мгновенно обрел культовый статус: и критикам, и читателям пришелся по душе приземленный, условно реалистичный взгляд на бэт-вселенную. Можно сказать, что он и The Dark Knight Returns определили вектор развития комиксов про Темного рыцаря на два десятилетия вперед. На этом хорошие произведения из бэтменианы Миллера заканчиваются. Дальше все становилось только хуже.

БЭТМЕН ТАРАНОМ разносит в пух и прах несколько полицейских машин. Предположим, копы в них были прожажными, но все же живыми людьми

ПЛОХОЙ БЭТМЕН

Никто не способен навредить человеку сильнее, чем он сам. Никому не удалось бы так испортить репутацию Фрэнка Миллера, как самому Фрэнку Миллеру. В восьмидесятые его называли спасителем Сорвиголовы и Бэтмена, в девяностые – светилом независимых комиксов, в двухтысячные – сексистом, расистом и графоманом.

И все это – вполне обоснованно. Никто не знает, что на самом деле произошло с одаренным автором, но последствия вы увидите своими глазами, как когда-то увидели их тысячи раздосадованных поклонников комиксиста.



ЛИГА СПРАВЕДЛИВОСТИ, которую следовало бы переименовать в Лигу Кретинов

THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN (2001)

Создавать продолжение культового произведения рискованно. Делать это через много лет после выхода оригинала – вообще скверная идея. Пока прошлый год не принес нам «Пробуждение Силы» и «Дорогу ярости», примеров успеха на этом поприще, пожалуй, не было. Но в 2001 году Фрэнк Миллер решил, подобно своему герою, триумфально вернуться – с продолжением, которого вообще никто не ждал.

Итак, после событий The Dark Knight Returns прошло несколько лет. Мир успел за это время окончательно сбрендить. Выпуски новостей ведут обнаженные девушки или персонажи аниме, вместо супергероев – герлз-бэнд «Суперчики», состоящий из недалеких девиц в костюмах с символикой членов Лиги Справедливости, а президента не существует, он – голограмма. Планетой правят разжиревший Лекс Лютор и похожий на жабу Брейниак.

Во всем этом «Трансметрополитене» только Бэтмен и его ополчение, сформированное из перевоспитанных уличных бандитов, продолжают борьбу. Помогает им Кэри Келли, повзрослевшая девочка-Робин из «Возвращения Темного рыцаря». Она теперь новая Женщина-кошка (или Женщина-тигрица, потому что в полосках), и на ногах у нее почему-то или ролики, или кроссовки на гигантской платформе.

ВСЕ ГЕРОИ МИЛЛЕРА грязно ругаются по поводу и без

ОТКУДА у Бэтмена столько криптонита, что можно изготовить две мультяшные боксерские перчатки, остается только гадать

ЧЕРНАЯ КАНАРЕЙКА устраивает драку в баре совершенно без причины, просто потому, что комиксу нужна еще одна экшн-сцена

Банда Бэтмена ведет подпольную подрывную деятельность, уничтожая стратегически важные объекты и освобождая закабаленных и постаревших членов Лиги. А Супермен снова марионетка, потому что Лютер держит в заложниках жителей Кондора – последнего уцелевшего криптонского города.

Поместить постаревшего супергероя в антиутопический город под контролем победивших злодеев – не самая плохая идея, что доказывает тот же популярный «Старик Логан». Говоря откровенно, любая концепция имеет право на существование, все упирается лишь в реализацию.

А с реализацией в The Dark Knight Strikes Again (далее DK 2) просто беда. Возможно, успех и длительная работа над серией Sin City так повлияли на Миллера как на художника и сценариста, что он просто расхотел или разучился писать что-то, кроме гипертрофированного нуара. А может, это был рискованный эксперимент или шутка, которую никто не понял. Как бы то ни было, DK 2 физически трудно читать.

Шаржевый рисунок Миллера отталкивает, издевательство над человеческой анатомией и неестественные позы персонажей затрудняют восприятие, а построение кадров на странице просто мешает понять, что происходит. Лин Варли, супруга Миллера и его колорист, использовала цифровую покраску, что в начале нулевых еще было в новинку. Лучше бы она этого не делала.

Комикс подобен неконтролируемому кислотному трипу. У вас просто может разболеться голова. Даже если вы все-таки переживете рисовку, то упретесь в отсутствие связной сюжетной линии. Она вроде как есть, но ее предстоит собирать воедино самостоятельно из набора диких сцен, каждая из которых отплясывает чечетку на костях «Возвращения Темного рыцаря».

В The Dark Knight Returns бой Бэтмена с Суперменом подавался как важное, судьбоносное событие. Ему предшествовали подготовка и напряженное ожидание. Было ясно, что для немолодого Брюса это почти ритуальное самоубийство, схватка с судьбой, в которой он выстоит или умрет сражаясь.

А в DK 2 Бэтмен просто избивает Кента до крови мультяшными криптонитовыми перчатками, стоит тому заявиться с претензиями. Затем побитый и хнычущий Супс получает утешительный секс с Чудо-женщиной на нескольких страницах, во время которого любовники-полубоги сотрясают Землю так, что случайно устраивают цунами и извержение вулкана.

Про самого Бэтмена сказать особо нечего, поскольку его в комиксе невероятно мало. Он по-прежнему чокнутый милитарист, одержимый войной, и не так уж важно, с кем воевать. Каждой новой заварушке Брюс радуется едва ли не до счастливого смеха. Да и своих садистских наклонностей уже не скрывает: в одной из сцен он использует новый плащ с острой кромкой, которым одному бандиту отрубает руку, а другому вспарывает живот. Очень по-геройски.

В год выхода The Dark Knight Strikes Again стал самым продаваемым комиксом издательства DC. Фанаты просто сметали с полок книгу, обещавшую продолжить одну из лучших историй про Бэтмена, хотя та и не нуждалась ни в каком продолжении. И вполне закономерно, что многие оказались шокированы. «Мистер Миллер, это шутка?»

Как и в случае с любым первым провалом большого мастера, кому-то из преданных поклонников комикс даже понравился. В нем разглядели тонкую авторскую самоиронию и грубую, но оригинальную деконструкцию образа Темного рыцаря. Большинство же решило, что Миллер банально исписался.

БЭТМЕН ПОДЖЕГ ЛЮДЕЙ. Бэтмен. Поджег. Людей!

ALL STAR BATMAN & ROBIN THE BOY WONDER (2005–2008)

Вот мы и добрались до самой низкой точки в карьере Фрэнка Миллера (если не считать антиисламскую агитку «Holy Terror» 2007 года). Комикс, который называют худшим произведением о Бэтмене и ставят на одну доску с фильмом Джоэла Шумахера. Оскорбительный, глупый, вульгарный, затянутый, бессмысленный – это все про него. Встречайте, на арене All Star Batman & Robin the Boy Wonder!

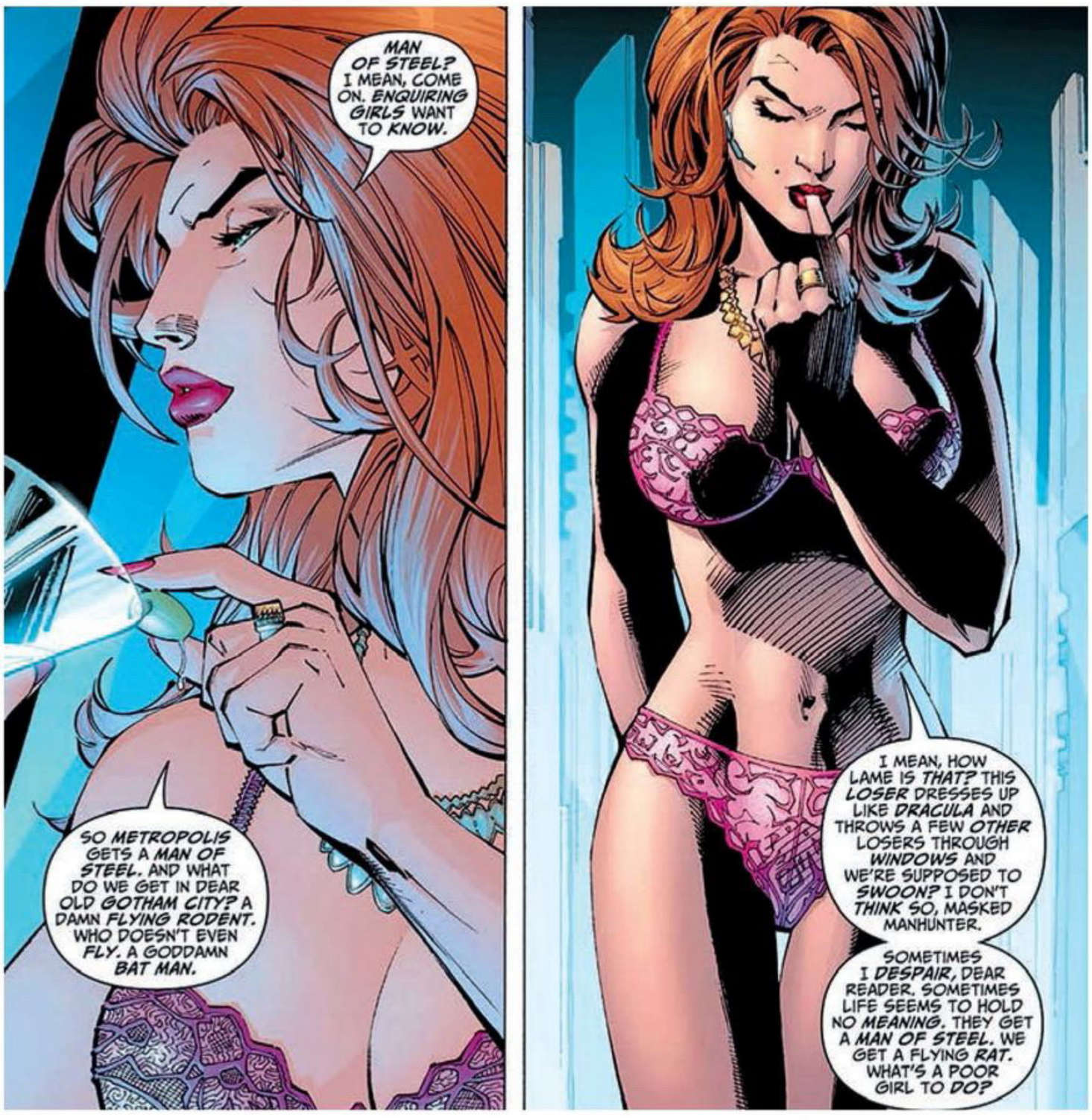
Все та же вселенная The Dark Knight Returns. События разворачиваются в период между Year One и собственно «Возвращением», хотя некоторые технические детали указывают на современность. Еще молодой Брюс Уэйн, находясь вместе с журналисткой Викки Вейл на цирковом представлении, становится свидетелем гибели родителей юного акробата Дика Грейсона. Вроде бы знакомый сценарий, вполне вписывающийся в канон.

Но нет, Миллер все видит и показывает по-своему. Его Брюс Уэйн давно заприметил талантливого паренька, так что смерть «Летающих Грейсонов» стала для него лишь поводом к действию. Не дав осиротевшему ребенку прийти в себя, Бэтмен хватает его за шкирку и сажает в бэтмобиль, фактически похищая. Никакой больницы, никакой психологической помощи – в бэт-пещеру, на тренировки.

На вопрос растерявшегося парнишки – кто он такой, собственно говоря, – добрый и отзывчивый Брюс отвечает: «Ты что, умственно отсталый? **Я чертов Бэтмен!**» (в оригинале «goddamn Batman» – эта фраза мгновенно стала мемом среди читателей). Довезя будущего Робина до своего укрытия, садист в костюме летучей мыши приказывает Альфреду ни в коем случае мальчика не кормить, а Дику заявляет, что его новая жизнь начинается с охоты, то есть ради пропитания придется отлавливать и жрать пещерных крыс, притом сырыми.

Ну а после этого Темный рыцарь отправляется бороться с преступностью, то есть калечить, жечь и грязно обзывать людей.

Параллельно нам показывают собрание миллеровской версии Лиги Справедли-



БЕЗОГОВОРОЧНО важный для сюжета ракурс

ВОРУЙ ДЕТЕЙ, калечь полицейских – ты же чертов Бэтмен!

вости, состоящей сплошь из отвратительных личностей: карикатурная феминистка Чудо-женщина, истеричный Супермен, туповатый Зеленый Фонарь и неизвестно как затесавшийся туда Пластичный человек. Вместе они говорят о том, что Бэтмен портит их супергеройский имидж и что пора бы с ним разобраться.

А еще есть Черная Канарейка, которая работает официанткой в баре, но мечтает стать супергероиней. Помните Женщину-кошку из Year One, проститутку и знатока боевых искусств? Встречайте ее достойную наследницу. Она владеет кунг-фу, но как и почему – загадка. Видимо, по мнению Миллера, каждая девушка должна быть способна по первому зову сердца стать мстительницей в маске.

На самом деле Черная Канарейка нужна лишь для того, чтобы Бэтмен переспал с ней под дождем после драки с бандитами. Да-да, здесь есть и такой эпизод. Влияет ли он на сюжет? Нисколько. Здесь в принципе ничего на сюжет не влияет, потому что сюжета как такового нет.

All Star Batman & Robin the Boy Wonder состоит из десяти выпусков, выходивших на протяжении трех лет с огромными задержками. За эти десять выпусков произошло много и ничего. Вспомните многострадальную прошлогоднюю «Фантастическую четверку». Схема та же: завязка – завязка – еще завязка – сумбур – титры.

Миллер до последнего вводил в сюжет персонажей, которые присутствуют на паре страниц, ни на что не влияют и исчезают бесследно. Парад бессмысленных камео для растягивания комикса и получения еще большей прибыли от продаж. Ведь на самом деле All Star Batman & Robin существует с одной целью – показать зрителям миллеровского Бэтмена во цвете лет. И поверьте, вы не хотите его видеть.

Если в The Dark Knight Returns можно было сказать, что Уэйна ожесточили годы, а в Year One он был отчаянным и неопытным, то здесь все оправдания исчерпывают себя. Бэтмен Фрэнка Миллера образца 2005 года – конченый псих, садист, мизантроп и убийца. Он постоянно рычит, орет, хохочет, оскорбляет каждого, кого встретит, и ни минуты не сомневается в том, что он умнее всех.

Порой кажется, что по Готэму бегает безумный и социально опасный пещерный человек в плаще, не способный сдерживать свои сиюминутные порывы. Захотел – избил людей, захотел – поджег, захотел – переспал на улице с незнакомкой в маске, захотел – украл мальчика, только что пережившего смерть родителей.

Нет, Миллер не деконструирует образ Бэтмена, он его извращает. Превращает героя в истинного фашиста и оправдывает – да, оправдывает – каждое его действие. Потому что он для автора – настоящий борец с преступностью, а Лига Справедливости – пафосные клоуны, хлюпики, не понимающие, как распоряжаться своими силами. Именно поэтому они потом проиграют бой за Землю в DK 2, а Бэтмен останется последним оплотом неповиновения.

Первый выпуск All Star Batman & Robin произвел настоящий фурор. Критики неистовствовали, а читатели хохотали в голос над «чертовым Бэтменом». Все сходились в одном: рисунок Джима Ли, главной звезды DC той поры, великолепен, но то, что написал Фрэнк Миллер, нельзя печатать на бумаге.

Однако первые номера отлично продавались, ведь всем было интересно, как далеко заведет сценариста его нездоровая фантазия. Но довольно скоро это надоело даже самым любопытным. Серия едва дотянула до десятого выпуска, ее поспешно прикрыли и поспешили забыть как страшный сон.

С тех пор и по сей день карьера Фрэнка Миллера как сценариста будто заморожена. В прошлом году DC зачем-то снова сдула пыль со вселенной The Dark Knight Returns и начала серию The Dark Knight 3: The Master Race, которая пока что демонстрирует отличные продажи. Однако сам Миллер выступает лишь в роли соавтора – основную работу выполняет другой любитель нуара, сценарист Брайан Аззарелло.

■■■

Бэтмениана Фрэнка Миллера – важное явление для мира комиксов. Это и наглядный пример того, как со временем меняется стиль некоторых авторов, и образец нестандартного подхода к известному персонажу и знакомой вселенной. В конце концов, это просто два отличных комикса и еще два смешных (для кого-то). Надеемся, что Бен Аффлек возьмет в качестве источника вдохновения для нового фильма про Темного рыцаря правильные графические романы и его Бэтмен не будет, дьявольски хохоча, похищать маленьких мальчиков. ■

КОГДА ДОЕДЕМ?

11 ГОНОК, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ВЕРНУТЬСЯ

ФЕДОР СИВОВ

ХОРОШИХ ГОНОК ВЫХОДИТ ДОСТАТОЧНО, НО ЕСТЬ СЕРИИ И ОТДЕЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЗАПАЛИ В ДУШУ ТАК, ЧТО ИМЕННО ИХ НАМ И НЕ ХВАТАЕТ. ОНИ СТОЯТ ОСОБНЯКОМ, ЗАПОМИНАЮТСЯ ЗАПРЕДЕЛЬНОЙ РЕАЛИСТИЧНОСТЬЮ, ЕСЛИ ИДЕТ РЕЧЬ О СИМУЛЯТОРАХ, БОДРЫМИ ЗАЕЗДАМИ, ЕСЛИ РЕЧЬ ОБ АРКАДАХ, НУ ИЛИ ЖЕ ПРОСТО ФИРМЕННЫМ ПОДХОДОМ. МНОГИЕ МЫ ДАВНО НЕ ВИДЕЛИ, ДРУГИЕ... ДРУГИХ ПРОСТО СЛИШКОМ МАЛО. ДАВАЙТЕ ВСПОМНИМ.

В MOTORSTORM к первому месту порой в буквальном смысле приходится ехать по головам

MOTORSTORM

Представьте себе фестиваль гонщиков-экстремалов, готовых рисковать ради адреналина, готовых гонять по грани между жизнью и смертью. Они устраивают соревнования на тропических островах и колесят по каньонам, ледникам и даже городу, погибающему в буйстве стихий. Такой он, **MotorStorm**.

Для игрока MotorStorm – такой же экстрим, как для гонщиков фестиваля. Он совершенно безжалостен. Осторожного водителя в лучшем случая обгонят, нагло срезав через тростник на финише, а в худшем – переедут на бигфуте, столкнут с обрыва, кулаком собьют с сиденья мотоцикла десяток раз за пару кругов. Для отчаянных же это настоящий драйв, разбитые геймпады и много часов в мультиплеере.

Пожалуй, больше ни одна аркадная гонка так удачно не совмещала восемь видов транспорта, не вплетала их в структуру трасс. Для каждого был свой маршрут, а когда они сходились – начиналось самое веселье. Отдельного разговора достоин саундтрек. Авторы ставили в один плейлист свои ремиксы известных композиций и подбирали задорную музыку под стать творящемуся на экране безумию.

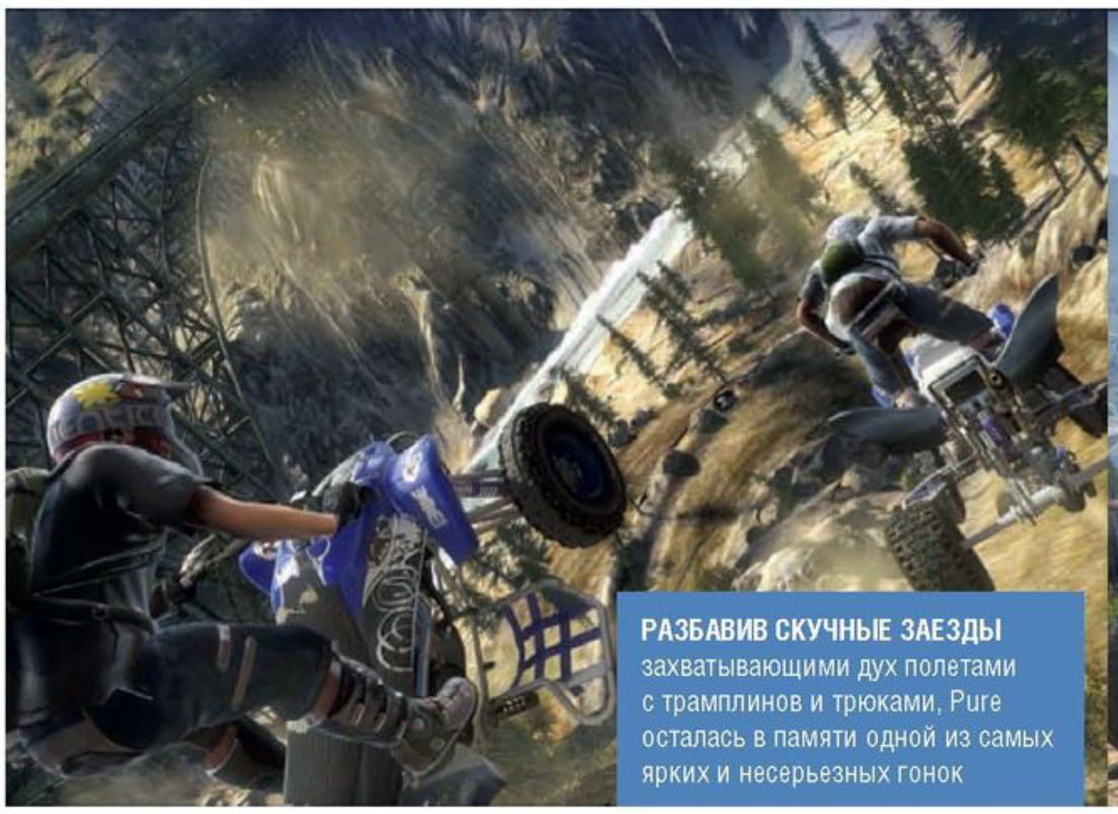
Лучшая часть: **MotorStorm: Pacific Rift**
Вероятность возвращения: 50/50. На PS4 недостает по-настоящему классных аркадных гонок, но, увы, Sony решила распустить Evolution после сравнительно неудачного выступления DriveClub. Однако студия почти в полном составе перешла к воспрянувшему в последние годы издательству Codemasters. Мало ли что им там в голову взбредет...

PURE

Pure – не сказать чтобы соревновательная игра. Она про чувство полета, про свободу... ну и про трюки. Здесь необязательно приходить первым или выбить лучшее время – достаточно проехать круче всех, оказаться самым ловким, оригинальным и изобретательным, исполняя бэкфлипы, клиффхэнгеры или канканы на своем квадроцикле.

Это была не единственная игра про квадроциклы, но единственная в своем роде. Больше ни одна аркада про четырехколесный транспорт не дарила такой опыт, за что стоило благодарить **Black Rock Studio**. Всю жизнь британцы занимались мотосимуляторами, а потом, устав от них, все оригинальные идеи вложили в Pure и гонку про автомобильное телешоу на выживание **Split/Second**.

Вероятность возвращения: к сожалению, Disney закрыла студию вместе с другими своими игровыми подразделениями. Поэтому кому-то еще стоит перехватить эстафетную палочку. Пока что у других команд про квадроциклы получается либо скучно, как в Nail'd, либо занудно, как в MX vs. ATV.



РАЗБАВИВ СКУЧНЫЕ ЗАЕЗДЫ захватывающими дух полетами с трамплинов и трюками, Pure осталась в памяти одной из самых ярких и несерьезных гонок

BURNOUT

Как смять автомобиль в гармошку, получить удовольствие и не пострадать самому? Правильно, играя в Burnout. Серия прошла путь от обычной гонки до самой веселой в мире автоаркады про аварии, столкновения и трюки. А в последней части веселье перенесли в открытый мир, где игра раскрылась по-новому.

В Burnout к машинам относятся как к расходному материалу, а аварии возводят в ранг культа. В этом и вся соль – впечатать противника в бортик и нахально помахать ему на прощание в зеркало заднего вида. Гараж здесь называют «свалкой», а радио – «КрэшФМ» (от англ. crash – авария). Есть даже режим, где нужно врезаться во встречные авто, образуя масштабные заторы на дорогах. Он послужил основой для мобильной **Burnout Crash!**

Лучшая часть: **Burnout 3: Takedown**
Вероятность возвращения: увы, Criterion Games пару лет назад распустили почти полностью – в студии осталось лишь двенадцать сотрудников. Но полтора года назад они заинтриговали нас своим новым секретным проектом, притом, как они говорят, «поддержка VR подразумевается сама собой».

Часть их бывших коллег сейчас работает над Need for Speed в Ghost Games, другие образовали независимую команду Three Fields Entertainment ради игры про гольф и взрывы. Остается шанс, что EA поручит серию кому-то еще.

ЭФФЕКТНЫЕ АВАРИИ и жесткое бодание с соперниками – в этом весь Burnout

РЕАЛИЗАЦИИ УПРАВЛЕНИЯ БАЙКАМИ в дополнении к Paradise до сих пор могут позавидовать многие игры посвященные мотоциклам

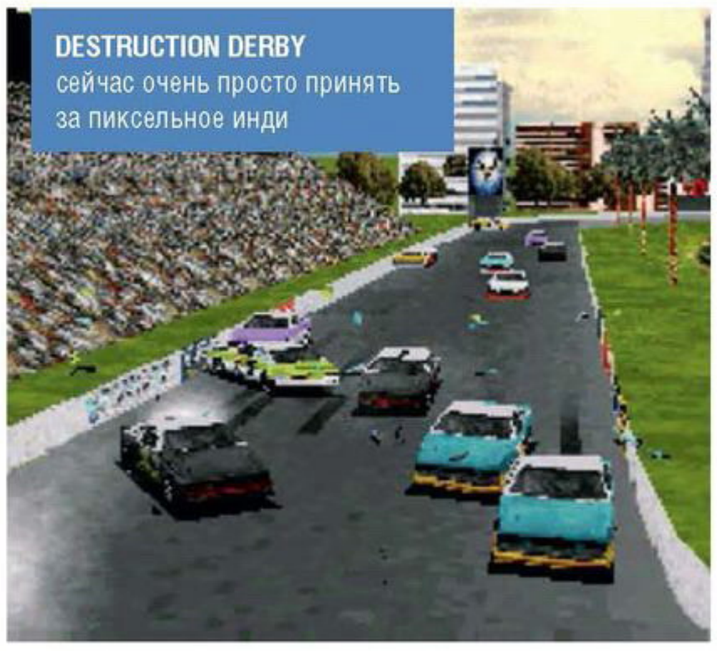
MIDNIGHT CLUB

Во времена PlayStation 2 **Midnight Club** была тенью, бледной копией **Need for Speed: Underground**. В серии были интересные идеи, но тогда ее просто никто не замечал. Все изменилось в 2008 году. На тот момент NFS сошла с дистанции, и Midnight Club заняла вакантное место лучшей игры про стритрейсинг. А разработчики из Rockstar еще раз напомнили всем, что плохих игр делать не умеют.

Midnight Club: Los Angeles, конечно, весьма типично отображала уличные гонки: открытый мир, девушки, дорогие авто, нитро, сюжет про парня, приехавшего в город, чтобы стать лучшим. Но все эти элементы собрали воедино с невероятной скрупулезностью, укрепили технологиями GTA 4, добавили смену дня и ночи. Никуда не делись и особенности серии вроде пешеходов на улицах и спецспособностей (ЭМП, рапид и др.). Это была чертовски увлекательная игра.

Лучшая часть: **Midnight Club: Los Angeles**
Вероятность возвращения: об этом лучше спросить в Rockstar. Правда, там вряд ли ответят. У нас же есть подозрения, что для них Midnight Club далеко не ключевая серия.

ЕСТЬ МНЕНИЕ, ЧТО ROCKSTAR
в Midnight Club: Los Angeles готовились к возвращению в Лос-Сантос



DESTRUCTION DERBY
сейчас очень просто принять за пиксельное инди

DESTRUCTION DERBY

Мало кто вспомнит эту старушку эпохи PS one. Запуская ее сейчас, уже сложно сказать, чем она была так хороша, даже если играл в оригинал. Зато становится очевидно, как сильно **Destruction Derby** повлияла на знакомые нам Burnout и **FlatOut**. Ведь это была одна из первых аркадных гонок про столкновения и аварии, со впечатляющей (в свое время) моделью повреждения.

Destruction Derby как раз основывалась на настоящем фестивале со схожим названием Demolition Derby, участники которого таранят друг друга до тех пор, пока на ходу не останется один. Любовно воспроизвести это дерзкое состязание оказалось достаточно, чтобы застолбить место среди первых игр на PlayStation с платиновым статусом (сейчас Essentials) и среди игр, сформировавших жанр.

Лучшая часть: **Destruction Derby**
Вероятность возвращения: почти нулевая. Хотя Sony могла бы разыграть партию, возродить серию и создать что-то наподобие Wreckfest.

В ПОСЛЕДНЕМ TWISTED METAL разрушались не только машины, но и здания

TWISTED METAL

Загадочный Калипсо устраивает турнир, а выжившему победителю обещает исполнить любое желание. Отпетые маньяки, психи и другие съехавшие с катушек ребята приходят на состязание, чтобы что-то изменить в своей жизни… или ради куда более низменных целей.

Twisted Metal – в первую очередь игра про кооператив, про перестрелки на большой скорости в каком-нибудь провинциальном городке или на монументальной арене, построенной вокруг Эйфелевой башни. А инструментов для этого предостаточно: фургончик с мороженым, в один момент трансформирующийся в робота с миниганом, скорая помощь со взрывоопасным пациентом на тележке в качестве оружия и другой транспорт, еще более безумный, чем участники турнира.

Лучшая часть: Twisted Metal: Black
Вероятность возвращения: Twisted Metal уже пытались возродить на PS3. Парадокс в том, что действительно хорошая гонка вызывала больше восторга во время анонса, чем во время игры. Она отменно давила на ностальгические чувства, но выдыхалась уже через пару часов, поэтому вскоре забылась.

Учитывая, что веселых гонок с оружием сейчас просто нет, Sony обязана дать серии еще один шанс.

FLATOUT

FlatOut – одна из самых любимых гонок у наших игроков. Стала она таковой, вероятно, потому, что сельское безумие и бездорожье близки русскому духу, а может, и просто потому что.

В первой части общее безумие подкреплялось саундтреком, составленным из мелодий никому не известных исполнителей европейского андеграундного рока. Вся музыка была хороша, динамична, идеально вписывалась в происходящее на экране (даже когда водитель отправлялся в очередной полет через лобовое стекло) и надолго оставалась в плеере после прохождения. Для последующих игр разработчики лицензировали треки популярных групп, но эффект они производили не тот.

ТАК КАК ПОРЯДОЧНАЯ ЧАСТЬ ЗАЕЗДОВ FLATOUT проходили по бездорожью, мимо лесопосок и сараев, для многих серия ассоциируется с сельским безумием

Зато неизменно будоражили кровь задорные заезды, жестокие состязания на выживание, а непростая физика заставляла подключать рули, чтобы лучше контролировать авто на разбитых дорогах или в гололед.

Лучшая часть: **FlatOut**
Вероятность возвращения: на самом деле FlatOut 4 – о номерной третьей части лучше не вспоминать – уже на подходе и должна выйти в этом году. Однако не спешите. Мы не советовали бы доверять ее разработчикам Kylotonn, чья самая значительная работа в жанре на данный момент – средненький раллийный симулятор WRC 5. Настоящий FlatOut кроется в новой игре финнов из Bugbear Entertainment – Next Car Game: Wreckfest. Все еще теплится надежда, что они ее в скором времени доделают.

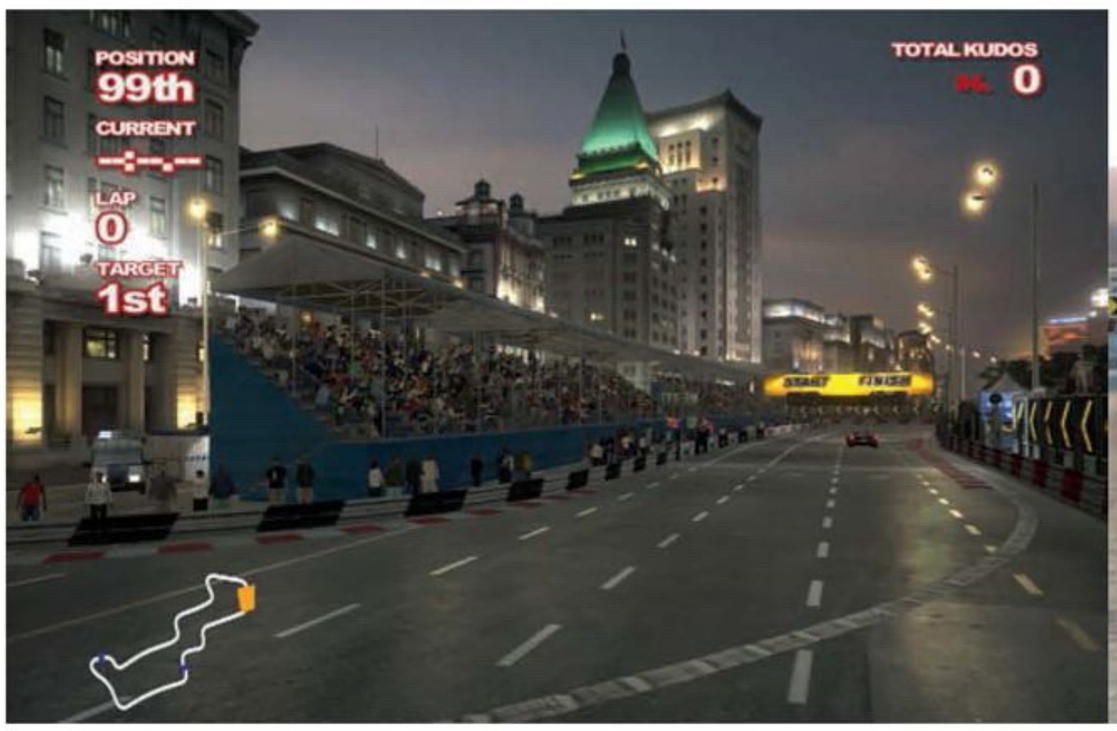
PROJECT GOTHAM RACING

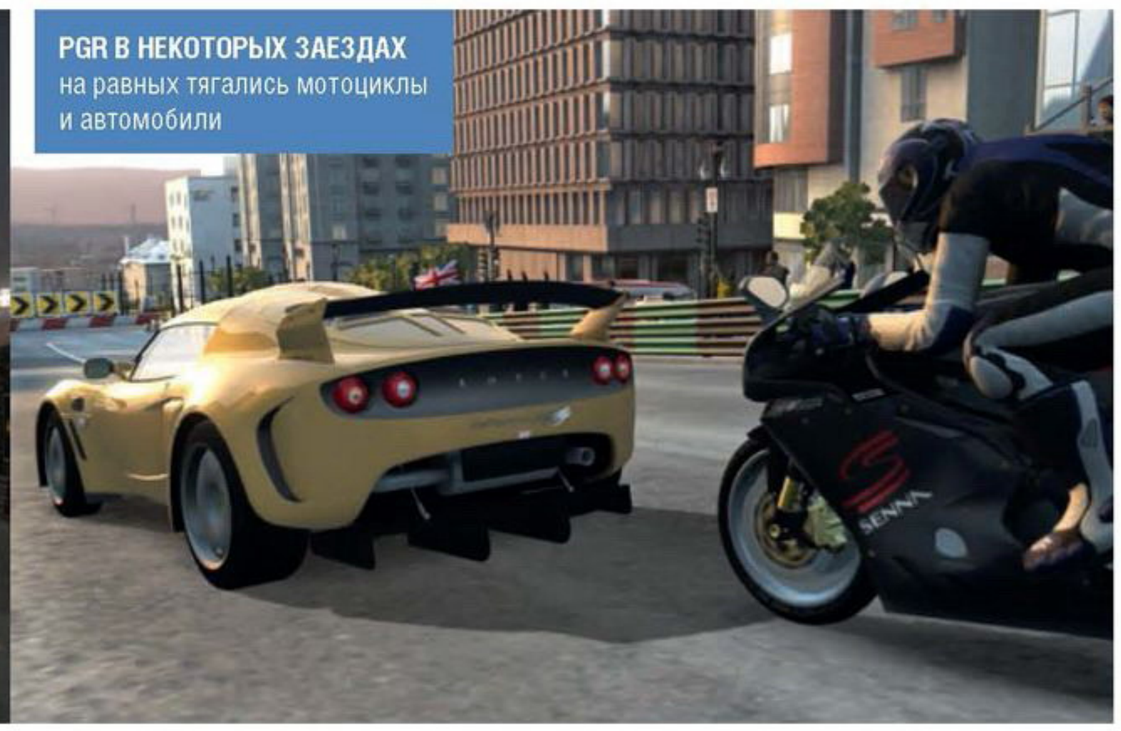
Сложно с уверенностью сказать, стоит ли ругать человека, который предложил включать, помимо обычной альтернативы, джаз во время заездов в **Project Gotham Racing 4**, или поставить ему памятник. Зато сомневаться в самой игре не приходится.

Совмещенные чемпионаты мотоциклов и автомобилей, гонки по кольцевым трассам в разных городах мира (среди прочих – Санкт-Петербург, Квебек, Шанхай и др.), режим «кошки-мышки» в мультиплеере – вот за что ценили PGR. Ну а наше любимое занятие – вальяжная прогулка по гаражу, где можно вдоволь налюбоваться своей автоколлекцией, сделать фотографию каждой машины и запустить на игровом автомате в углу Geometry Wars.

Лучшая часть: Project Gotham Racing 4
Вероятность возвращения: Bizarre Creations выпускала неизменно качественные гонки для консолей Microsoft, пока не перешла к Activision. Через несколько лет история студии оборвалась.

Права на серию остались у редмондцев, так что PGR могла бы стать козырным тузом в рукаве Xbox One. Хотя... будем реалистами, Forza сейчас приоритетный и более популярный проект на платформе.





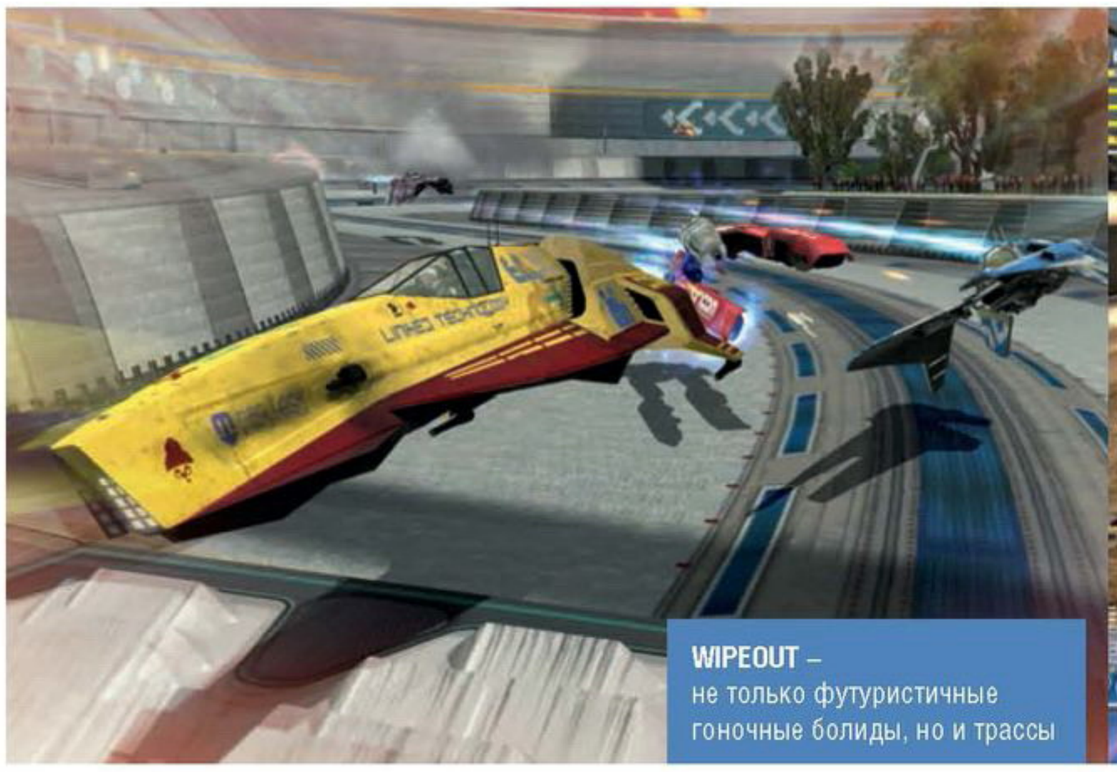
PGR В НЕКОТОРЫХ ЗАЕЗДАХ
на равных тягались мотоциклы и автомобили

WIPEOUT

В **Wipeout** мы гоняем на автомобилях будущего – и они классные! Парят... нет, летают над футуристическими трассами едва ли не быстрее современных истребителей, со скоростью свыше 800 км/ч, и при этом палят друг в друга из плазменного оружия и ракетниц. **Star Wars Episode 1: Racer** со своими заездами на падах может только позавидовать безумному темпу этой игры.

Побеждающие гравитацию гонки обязательно проходили под лицензированную электронику и техно. Возможно, Kraftwerk, The Chemical Brothers и Aphex Twin и не из будущего, но их музыка – вполне. И если через какие-нибудь сто лет автомобили наконец избавятся от колес и взлетят, они должны равняться на **Wipeout**. Ну или хотя бы на «Пятый элемент».

Лучшая часть: Wipeout XL
Вероятность возвращения: ливерпульскую команду, подарившую нам Wipeout, упразднили в 2012 году. Тем не менее есть шанс, что Sony возродит знаковую для PlayStation серию.



WIPEOUT –
не только футуристичные гоночные болиды, но и трассы

ЕСЛИ БЫ ПОТРЕБОВАЛОСЬ всего два определения для серии Driver, то это маслкар и солнечный город. Ну и 70-е в первых частях

DRIVER

Серия **Driver** всегда выделялась одной особенностью: почти во всех аркадных гонках на первом плане были гонщики или преступники, а здесь – полицейский под прикрытием. К тому же она создавалась под влиянием лучших фильмов про погони, снятых в 1970-х: «Водитель», «Детектив Буллит», «Исчезающая точка».

Большой популярностью серия не пользовалась, что подталкивало разработчиков к экспериментам. Не раз и не два игру пытались скрестить с GTA – позволяли персонажу выходить из автомобиля, давали ему оружие. А в последней части, **Driver: San Francisco**, и вовсе отправили его в кому, перенеся действие в его подсознание, что позволяло брать под контроль любой автомобиль в городе. Пожалуй, это был самый удачный эксперимент.

Лучшая часть: **Driver: San Francisco**
Вероятность возвращения: сейчас, когда Reflections помогла Ivory Tower с The Crew и сделала Grow Home, она может вернуться к Driver. Если найдется время в перерывах в работе с другими студиями.

ПОЖАЛУЙ, ГЛАВНЫЙ НЕДОСТАТОК Tourist Trophy – малое количество соперников (всего 3) в соревнованиях

ЗАТО БЫЛО МНОГО ИНТЕРЕСНЫХ ИСПЫТАНИЙ, в том числе экзамены на права, подобные Gran Turismo

TOURIST TROPHY

Как ни удивительно, единственным симулятором в нашем списке оказался мотоциклетный.

Хотя эта игра была сделана похожей на Gran Turismo 4 (те же технологии, тот же набор режимов, схожие повторы и фоторежим), хотя в гонках нам противостояло лишь по три соперника, Tourist Trophy работала по-другому.

Мотоциклы тут, к примеру, не покупались за внутриигровую валюту, а открывались по мере продвижения по карьерной лестнице. А самое важное – фирменный подход японских разработчиков. Они не схалтурили и перенесли двухколесный транспорт в виртуальный мир с любовью и знанием предмета, хоть раньше с ним не работали. Только ради самобытного и весьма близкого к реальному (на тот момент) поведению байков хотелось открыть все 135 моделей.

Tourist Trophy осталась в памяти как интересный экспериментальный проект Polyphony Digital, как попытка создать «real riding simulator». Возможно, к ней еще вернутся.

Вероятность возвращения: Кадзунори Ямаути в одном из недавних интервью признавался, что хотел бы и мог вернуться к Tourist Trophy, но Gran Turismo отнимает у команды слишком много сил и времени. Потому вероятность есть, но очень мала. А надо бы. Единственный мотоциклетный симулятор сейчас, MotoGP, слишком скучен в своей серьезности.

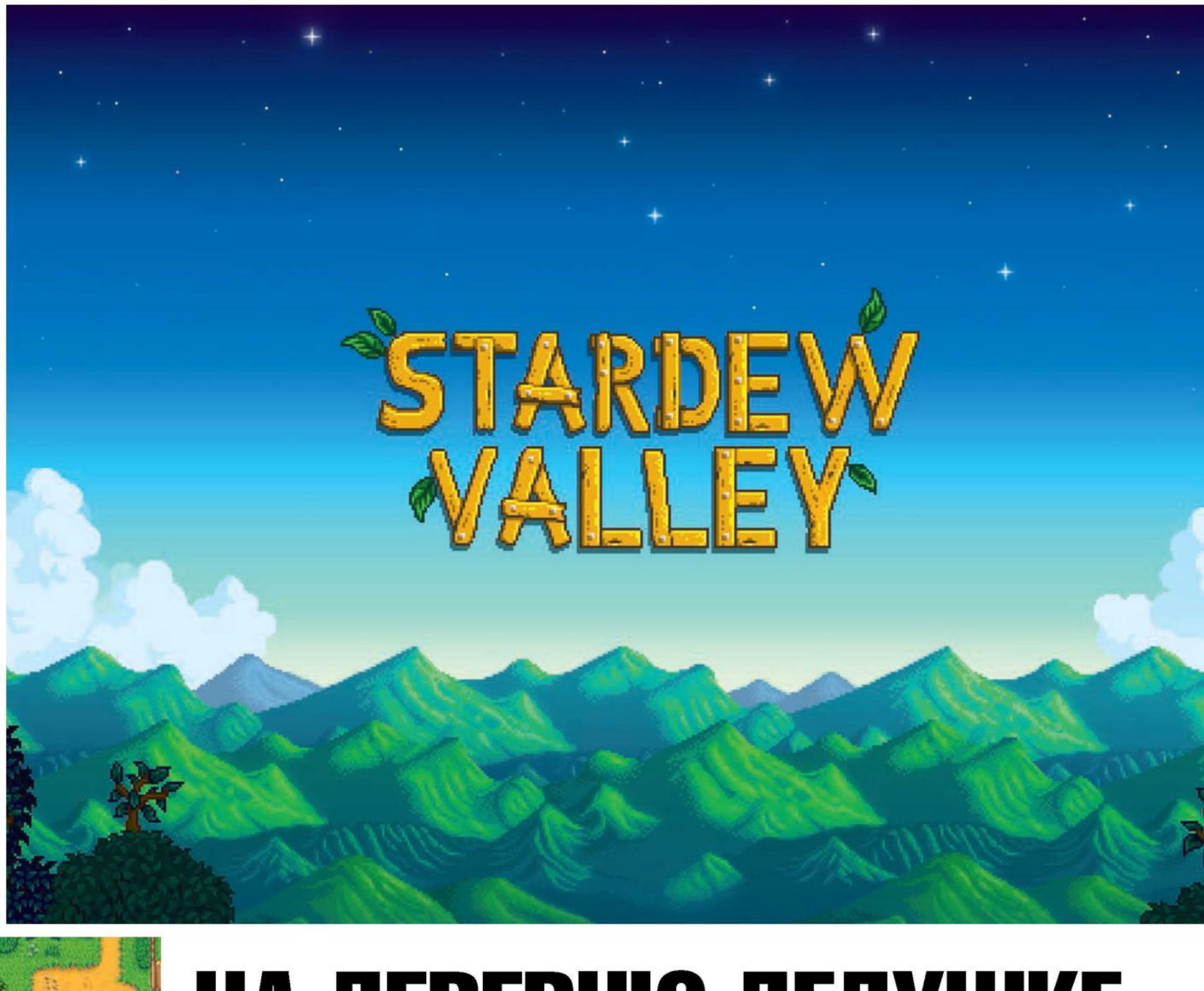
■■■

Можно вспомнить и много других замечательных автогонок. Хотя бы раллийный симулятор **Richard Burns Rally**, не менее почитаемый, чем **Colin McRae Rally**. Фанаты помнят и поддерживают его на плаву до сих пор, но вот люди, которые его сделали, сейчас занимаются играми по конструктору LEGO.

Или вот **Grand Prix**, едва ли не самый сложный симулятор «Формулы» в истории, с неповторимой атмосферой классических чемпионатов королевских гонок конца 1960-х. Его разработчики заняты развитием **iRacing**, и вряд ли у них есть силы и желание возвращаться к еще более узкоспециализированной автомобильной теме.

Хотелось бы верить в **Road Redemption**, реинкарнацию культовой **Road Rash**, но, поглядев на нее в «раннем доступе», понимаешь, что получается нечто примерно столь же косолапое, сколь и новый **Carmageddon**.

Мы же постарались вспомнить те проекты, у которых есть хоть мизерный шанс на возвращение. Кто знает, возможно, свершится чудо и мы их вправду увидим в обозримом будущем. ■



ЕСЛИ ЧТО, мы очень сильно мечтаем о западной версии Animal Crossing. Адаптация Harvest Moon вырвалась в топ – а уж история про зверей на новый лад и вовсе сорвет всем крышу

НА ДЕРЕВНЮ ДЕДУШКЕ

КАК STARDEW VALLEY ПОКОРИЛА ВЕСЬ МИР

НЕЛЛИ СУВОРОВА

В 1996 году на SNES вышел **Harvest Moon** – культовый японский симулятор фермера, после которого люди поняли, что заниматься в играх сельским хозяйством может быть интересно. Эрик Барон, создатель **Stardew Valley**, открыто признается, что эта серия – главный источник его вдохновения. Это хорошо заметно.

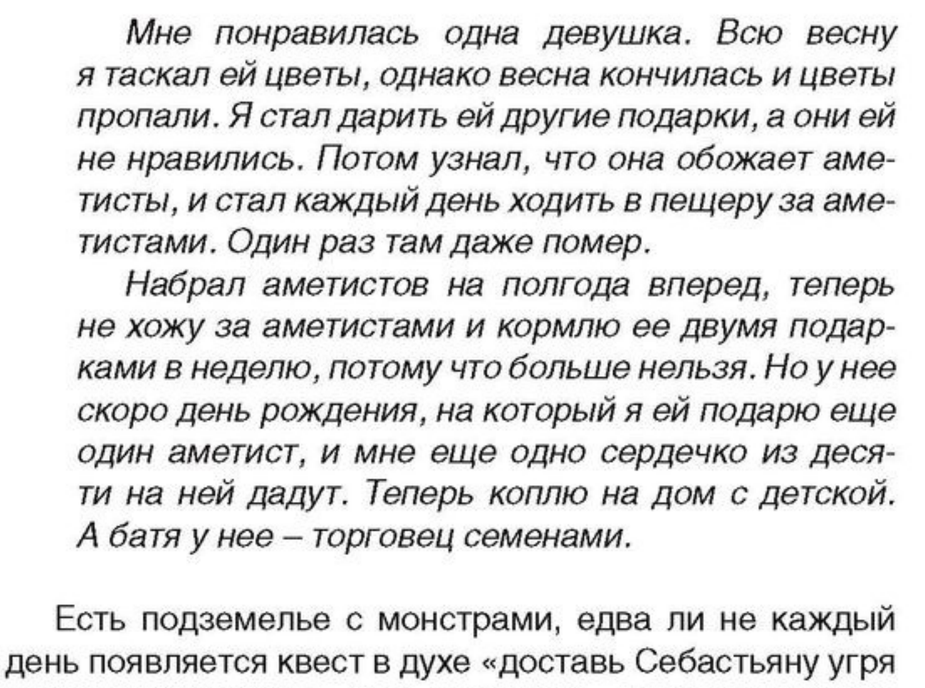
Но будь Stardew Valley просто клоном Harvest Moon с примесью гайдзинского менталитета, большинство игроков прошло бы мимо нее. И будь она «Счастливым фермером за 10 баксов», никто бы не обратил на нее внимания. Но суждено ей было совсем иное. Stardew Valley, о которой до релиза почти никто слыхом не слыхивал, вдруг стала хитом. О ней спорят на каждом шагу, пишут многочисленные гайды, штабелями клепают модификации.

Что это – много шума из ничего или полноправный культурный феномен?

ЧТО СКРЫВАЕТ ФЕРМА

Stardew Valley начинается с душного офиса, откуда герой решает отправиться на заброшенную ферму своего дедушки, чтобы создать там свое хозяйство. Возможностей у него много, от выращивания простых растений до покупки целого стада коров, – лишь бы деньги были. В принципе, геймплей строится на постепенном расширении своего хозяйства и попутном раскрытии мира.

Но Stardew Valley с первых минут поражает масштабом – это признают все, даже те, кому игра не понравилась. В городке, где живет наш герой, обитает несколько десятков NPC. Стоит завести с кем-то дружбу, как посыплются подарки: рецепты еды, предметы. Кроме того, улучшение отношений открывает новые кат-сцены, а очень хороших друзей можно на себе женить. Зачем? Они переселяются к вам и начинают помогать по дому.



ЕЩЕ ОДНА СКВОЗНАЯ тема в Stardew Valley – конфликт города и деревни. Одни персонажи мечтают накопить денег и переехать в город, другие рассказывают, как плохо им было до переезда в село. А еще в деревне есть супермаркет, принадлежащий той же корпорации, на которую работал герой до переезда

У ЭТОГО ПАРНЯ на ферме все будет отлично

И, само собой, к каждому нужен индивидуальный подход. Если подарить девушке цветок, который ей не понравится, она расстроится и свидание не состоится, а вот живущий в палатке бедняк с радостью примет (почти) все, еще и спасибо скажет.

Мне понравилась одна девушка. Всю весну я таскал ей цветы, однако весна кончилась и цветы пропали. Я стал дарить ей другие подарки, а они ей не нравились. Потом узнал, что она обожает аметисты, и стал каждый день ходить в пещеру за аметистами. Один раз там даже помер.

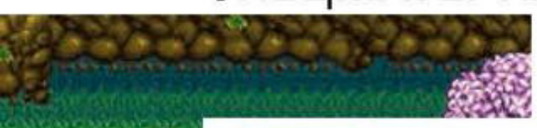
Набрал аметистов на полгода вперед, теперь не хожу за аметистами и кормлю ее двумя подарками в неделю, потому что больше нельзя. Но у нее скоро день рождения, на который я ей подарю еще один аметист, и мне еще одно сердечко из десяти на ней дадут. Теперь коплю на дом с детской. А батя у нее – торговец семенами.

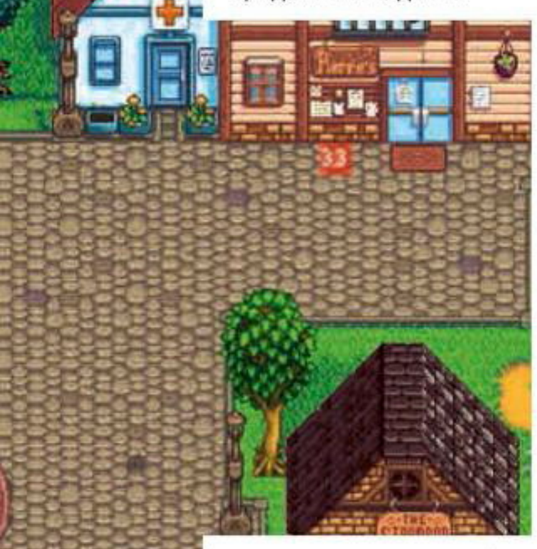
Есть подземелье с монстрами, едва ли не каждый день появляется квест в духе «доставь Себастьяну угря и получи 250 монет». Есть календарь, где отмечены дни рождения и праздники, – чтобы дарить подарки полюбившимся жителям города, среди которых может быть, к примеру, затворник-рыбак или готичный подросток.

Удивительно тонко в Stardew Valley прослеживается социальный подтекст: одна семья живет в трейлере, вторая ютится в небольшом деревянном домике, третья – в магазине, принадлежащем отцу семейства. В какой-то момент в этот самый магазин обязательно приходит злобный капиталист и переманивает всех покупателей. Не в утопии живем.

Все персонажи довольно глубокие, и, как только с ними начинаешь близко общаться, они тебе открываются с новой стороны. Вот есть помешанный на спорте чувак, который пень пнем, все время рассказывает, как он вчера сходил в качалку, а сегодня не пошел, потому что дождь. Если же с ним подружиться, он тебе расскажет, как его в детстве бил отец-алкоголик, как от болезни умерла мать и как переехал в Stardew Valley к дедушке и бабушке…

Реиграбельной Stardew Valley назвать нельзя, но в ней столько всего, что переигрывать вряд ли придется скоро. «Такую игру не мог создать один человек», – говорят скептики, но факт налицо. Эрик Барон трудился над ней больше трех лет. Более того, он смог





КСТАТИ,
любимая игра Эрика Барона – Minecraft. Вряд ли совпадение

ЕСЛИ НЕ НАЙТИ
себе даму сердца, можно остаться без партнера на танцах

соблюсти тонкую грань между набитой контентом пустышкой и напыщенной, пафосной игрой «не для всех». Stardew Valley – игра с простыми, близкими к реальной жизни ценностями, не требующими какого-то метафизического обоснования, и именно это привлекает игроков.

В основу философии Stardew Valley заложена идея труда как неизменного двигателя человеческой цивилизации, этакая фаустовская идея «народа свободного на земле свободной», создающего из ничего, из пустого участка, заросшего травой, целый маленький мир. Звучит романтично, но именно такое чувство возникает после того, как построишь вокруг грядок небольшой забор и начнешь выращивать помидоры.

Я еще дружил с бомжом. С ним легко дружить – находишь в лесу хрен, даришь, а он радуется.

Он меня научил по мусоркам шариться. Механика такая.

Другая идея Stardew Valley – идея времени. Еще весной нужно осознавать, что летом все посаженные весенние растения умрут от засухи, а однажды придет холодная зима. «Ничего необычного», – скажете вы, вспоминая, например, **Don't Starve**. Но смена сезонов в Stardew Valley гораздо ближе к реальной жизни. Никто не съест героя – но в какой-то момент ему придется решать, стоит ли тратить все деньги на теплицу или сэкономить и просто тратить их во время зимы на ресурсы, которые он не сможет производить сам. Время в итоге становится врагом пострашнее любых монстров и злобных соседей и одновременно сильнейшим фактором мотивации: просто так пропускать дни не захочешь.

ИГРА ОДНОГО РАЗРАБОТЧИКА

Мы помним Фила Фиша (не к ночи будет помянут), совсем недавно полюбили Тоби Фокса и его **Undertale** и не можем слушать без слез музыку, которую Кан Гао написал к своей **To the Moon**. Эдмунд Макмиллан, Маркус Перссон, Джонатан Блоу – мир помнит многих рокзвезд независимой игровой индустрии. И теперь точно запомнит Эрика Барона.

Там есть несколько семей и несколько жителей-одиночек. Одиночки иногда в диалогах рассказывают, с кем из жителей хотели бы замутить.

Вот мне мэр дал квест: найти его фиолетовые труселя. Я всю карту оббегал, не нашел. В «вики» полез – оказывается, их стащила бабка-коровница. Если к ней домой зайти, видно, что они у нее в комнате лежат, но пока с ней не подружишься, она тебя в комнату к себе не пустит.

STARDEW VALLEY. Как оказалось, Восток – не такое уж тонкое дело

И, КОНЕЧНО, пиксель-арт в игре отменный

Эрик Барон крайне доброжелателен и открыт любому желающему: он отвечает на вопросы игроков на всех социальных площадках (обязательно почитайте его AMA на Reddit), честно рассказывая обо всех тонкостях разработки. Вместе с этим всем он еще и невероятно скромен и прост в общении – не похоже, будто он собирается злоупотреблять своей славой. Эрик Барон – простой парень, такой же, как и игроки, которые покупают Stardew Valley.

В итоге эту игру людям просто больно пиратить. В комментариях на торрент-трекерах сплошь обещания купить Stardew Valley «как только, так сразу», в Steam тоже полно отзывов от людей, которые сначала скачали пиратку, но совесть заставила их приобрести лицензию.

А я еще к ней прихожу, и она мне говорит: «Хочу вот перекраситься». У нее фиолетовые волосы. Говорит: «Как мне перекраситься?» Варианты ответов: «в брюнетку», «в блондинку», «в розовый» и «ты и так ничего». Я ей сказал, что она и так ничего, а она обиделась.

Не, ну я потом подумал и понял, что ошибся. Вот человек хочет перекраситься. Вот у него есть надежный товарищ. А товарищ взял и не поддержал в начинании. Как тут не обидеться.

Stardew Valley – продукт тяжелого труда одного человека, без снобизма и излишеств. Игра, которая одновременно протягивает ему руку и направляет, но и дает возможность принять собственные решения. Игровому сообществу давно нужен подобный проект – и вот он. Простая деревенская рубаха-игра, с душой и характером. ■

ПИРАТЫ ТОГДА

ИГРОВЫЕ ДЕВЯНОСТЫЕ: GOG.COM И «ФАРГУС»

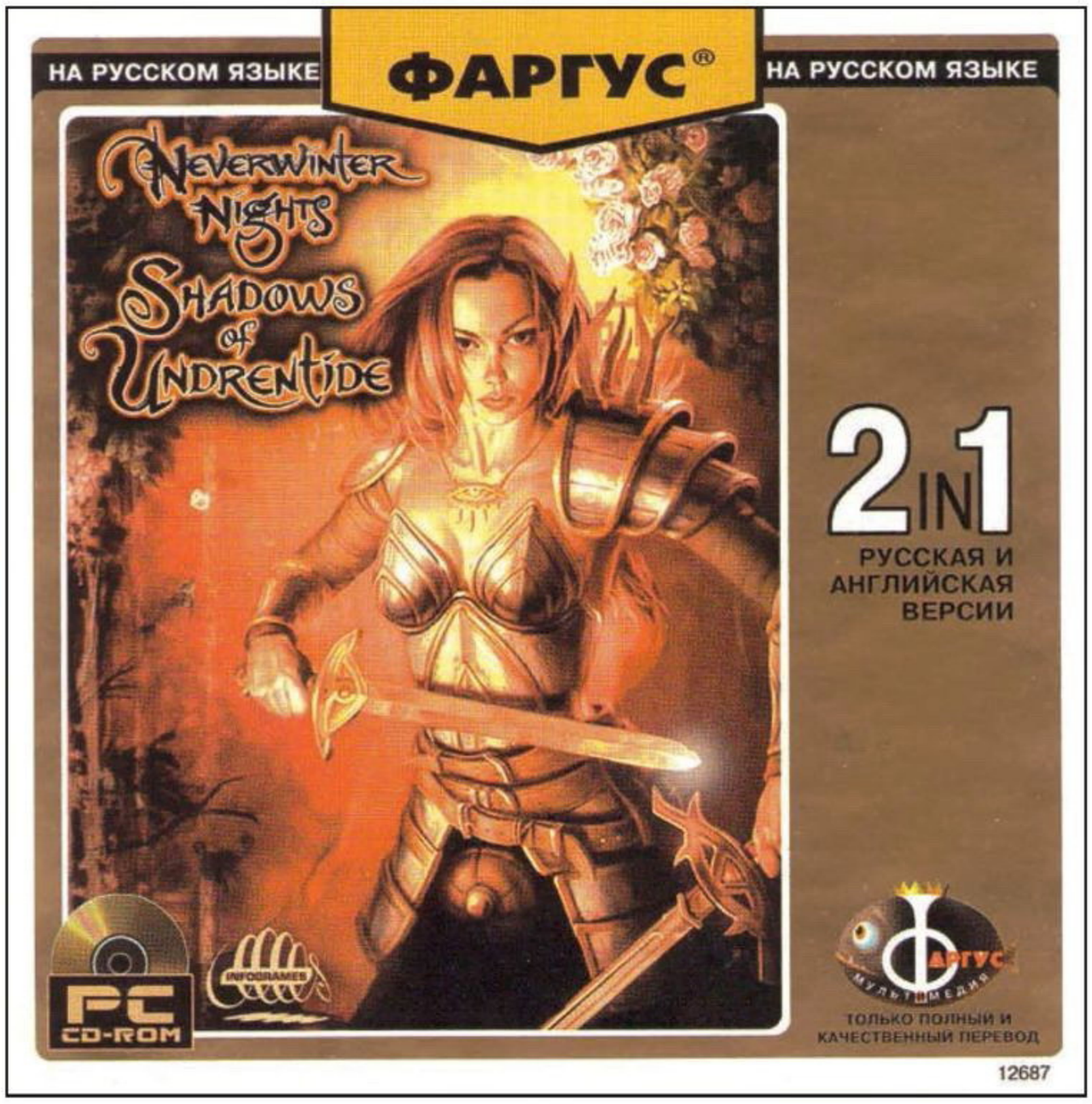
РОДИОН ИЛЬИН

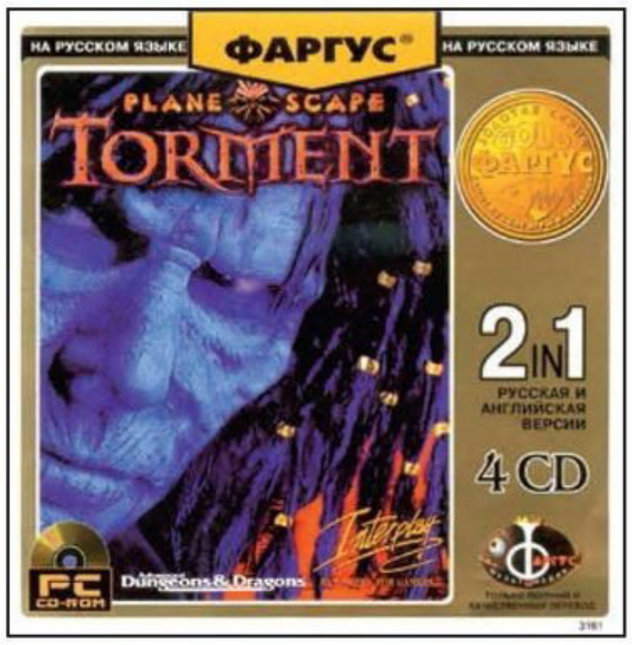
В GOG.com отметили год успешной работы на российском рынке (пять миллионов пользователей, тридцать миллионов долларов оборота и почти полторы тысячи игр в каталоге). Развлекательная игровая платформа от CD Projekt RED неожиданно пополнила свой ассортимент играми в классическом русском переводе «Фаргуса». В наличии уже четыре проекта – **Planescape: Torment**, **Sacrifice**, **MDK 2** и **Kingpin**.

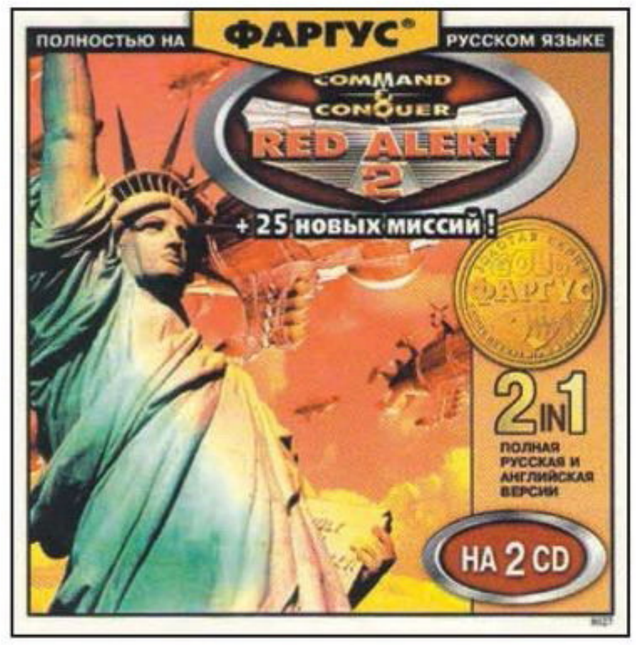
Олег Клаповский, старший вице-президент GOG.com по развитию бизнеса, объяснил, как все произошло: «Мы договариваемся с компанией, обладающей сейчас всеми правами на локализации «Фаргуса». Потом идем к правообладателям этих игр и говорим, что у нас появились права на вот эти локализации, и не против ли вы, если мы приложим их к вашей игре как дополнительный бесплатный материал. Обычно они соглашаются. Есть и те, что изумляются: ничего себе, наша игра когда-то переводилась?! Приходится объяснять, что это культовая вещь».

Один из бывших сотрудников «Фаргуса», а сейчас известный актер озвучки Петр Иващенко (Гланц), тоже был на празднике **GOG.com** и рассказал немало любо-

ЕСЛИ ВЫ НАЧАЛИ
играть в видеоигры в девяностых или в начале нулевых, где-нибудь дома у вас наверняка отыщутся похожие диски. Именно «Фаргус» стоял у истоков игрового издательского бизнеса в России







пытного о работе в самой известной «пиратской» фирме девяностых, а также о современном подходе к локализации игр и кино.

ПРО ЭПОХУ «ФАРГУСА»

– Петр, по образованию ты программист. Как вышло, что ты стал озвучивать игры и фильмы?

Петр Гланц: Верно, я начал сотрудничать с «Фаргусом», когда учился на программиста. В компании реализовывал себя и как технарь, и как актер озвучки – первые опыты делал именно тогда. Потом начал для друзей переводить редкие фильмы, не выходившие официально в России. Все делал бесплатно, на энтузиазме, а результаты выкладывал в сеть. В какой-то момент увидел, что диски с моими переводами продаются в каждой палатке. Тогда я понял, что это ценится, что на этом можно зарабатывать, получая вдобавок немало удовольствия.

– С чего и как началась твоя дружба с «Фаргусом?»

ПГ: Когда я был бедным студентом-второкурсником, мне нужно было найти подработку на лето. Однажды я шел домой и увидел в полуподвальное окошко одного дома людей, которые сидели за компьютерами и играли в игры. Сначала подумал, что это очередной игровой клуб – их в те годы было пруд пруди, – но все же постучал. Мне открыл парень примерно моего возраста и сказал, что они тут игры тестируют. И за это даже деньги получают. Вскоре я присоединился к ним. Это и оказалась фирма «Фаргус». Вернее, ее начало.

– Чем еще ты занимался в «Фаргусе»?

ПГ: Прежде всего, взламывал игры и делал переводы. Писал тексты на обложки дисков «Фаргуса»: подготовил, наверное, около двух тысяч обложек. Да-да, те самые тексты, от которых всех жутко тошнило. Они у меня до сих пор сохранились в файлах. Все это приносило дополнительную копеечку. Еще занимался, как теперь это называют, логистикой: когда приносили новую игрушку, нужно было распределить роли – кто ее будет ломать, кто переводить, кто озвучивать, и так далее.

– А тебе известна история возникновения самого «Фаргуса»? Кто и когда основал фирму?

ПГ: «Фаргус» появился в девяностых благодаря двум бизнесменам, которые летали в Китай и закупали пуховики для перепродажи в России. Как-то раз они познакомились там с китайским владельцем линии по штамповке CD-дисков. Смекнув, что в Китае диск стоит меньше доллара, а в Москве десять, решили наладить и этот бизнес. Первое время печатали игры без всяких

В ПРОДАЖЕ
иногда появлялись диски с безумными заголовками, вроде «Засранцы против ГАИ». Так работал маркетинг тех лет. Названия известных проектов не коверкали

«ФАРГУСУ» ПОМОГАЛИ ребята в плащах и на черных «Гелендвагенах». Пара поломанных ребер и разбитых ларьков, и на время все вставало на свои места

переводов. Понятное дело, все они были пиратскими, никому и в голову не приходило что-то лицензировать.

– Законы ведения бизнеса в те годы, наверное, сильно отличались от современных?

ПГ: Конечно! Почему мы придумывали для игр безумные названия вроде «Хачи-трюкачи» (аркадная гонка ***Stunt GP*** *2001 года*. – Прим. ред.) на обложку диска? Да, мы были первыми локализаторами в России, но еще мы вынуждены были конкурировать с Васей из «7-го волка». Вася – это наш бывший заведующий складом. Однажды ему не доплатили, он обиделся и основал собственную контору. Тогда это было просто.

И кто первым выкинул тираж на рынок, тот и собрал сливки. Любой тираж, неважно. Первый тираж можно было перевести в «Промте», и его все равно покупали. А еще важно было добежать с мастер-диском до завода в Москве и занять линию быстрее конкурентов. Успел – наутро во всех ларьках именно твои диски.

Время было забавное. Спорные вопросы решались очень просто. Я сам видел, «Фаргусу» помогали ребята в плащах и на черных «Гелендвагенах». Когда наши украинские братья повадились закидывать в московские ларьки поддельные диски с логотипами «Фаргус Gold», это вызвало у руководства «Фаргуса» жуткий мандраж. И вот эти «пессимисты» приезжали на Митинский радиорынок или на «Горбушку», точек было не так много. Пара поломанных ребер и разбитых ларьков, и на время все вставало на свои места.

В какой-то момент руководство «Фаргуса» даже зарегистрировало торговую марку «Фаргус-М» и начало официально с кем-то там судиться. Смех и грех: пираты судятся с пиратами из-за спиратченных игр!

– Ты считал себя пиратом? Или ценителем игр, который жил и трудился в тогдашних реалиях?

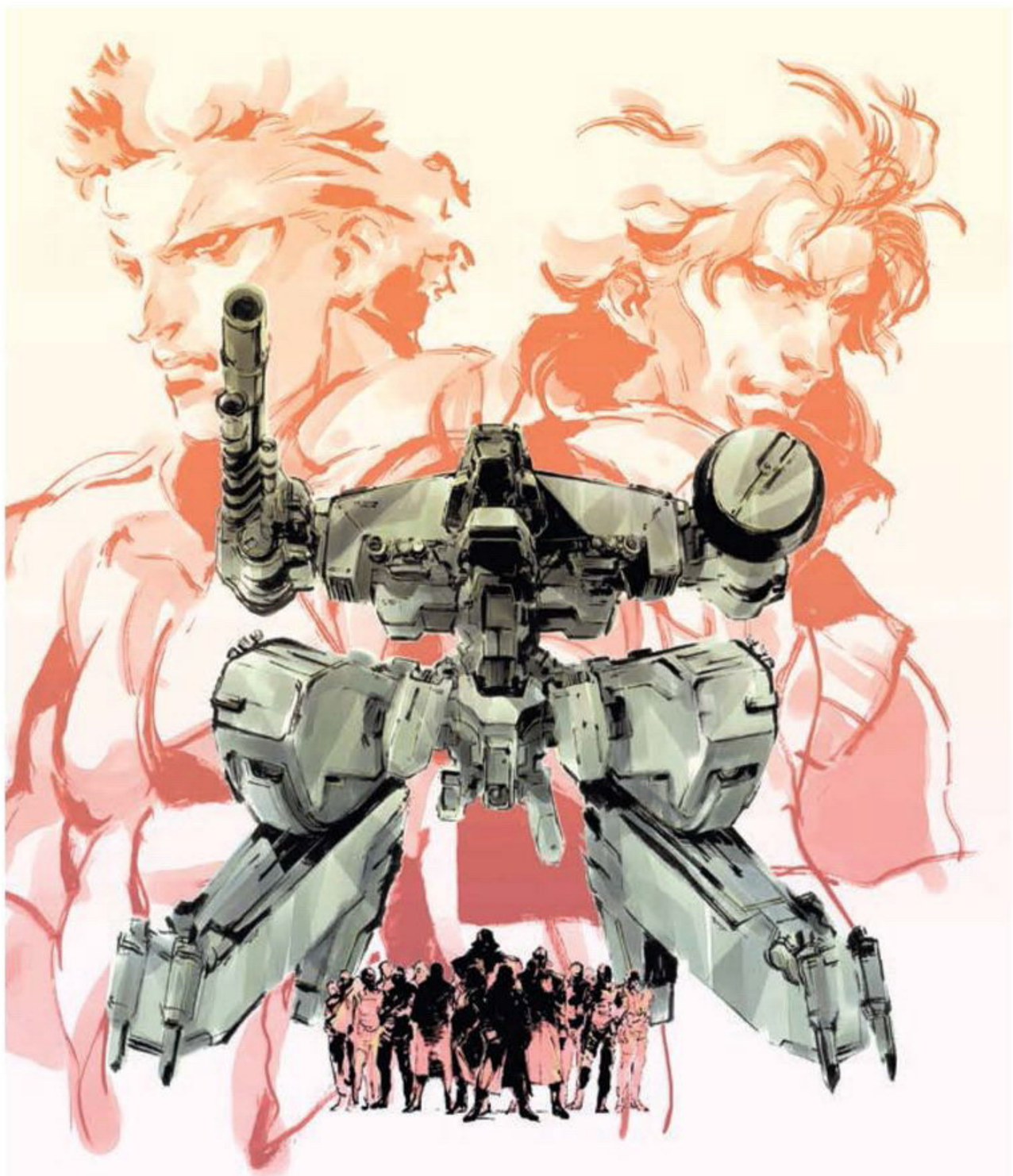
ПГ: Мы действительно любили то, что делали. И некорректно говорить, что переводы были «пиратскими». Да, таковыми их можно назвать с точки зрения правообладателей. Но прежде всего они были фанатскими. К примеру, многие игроки старшего поколения, игравшие в первый и второй **Fallout** с переводом «Фаргуса», до сих пор считают, что более поздняя локализация «**1С**» сделана хуже.

Я очень рад, что в GOG.com взялись реанимировать наше наследие. Они соберут эти переводы и отдадут их игрокам. Некоторые работы и правда потрясающие.

ПРО РАБОТУ НАД ФИЛЬМАМИ

– Что для тебя самое захватывающее в работе над озвучкой?

ПГ: Возможность прожить другие жизни. Подчас несколько жизней за один день. Я не понаслышке знаком с работой артистов, особенно театральных. В театре человек играет одну роль двести-триста-четыреста спектаклей. Да, поначалу он находит в ней нечто новое, ищет нюансы, но к пятидесятому спектаклю все начинает «ржаветь». А вот при озвучении получается бесконечное разнообразие. И я это люблю.



– Верно ли, что за тобой закреплены определенные киногерои и актеры?

ПГ: Закрепление образов действительно было достаточно твердым лет десять назад. Сегодня все зависит от студии и от режиссера. Например, есть компания Walt Disney Pictures, с которой я когда-то повздорил, поэтому теперь не работаю ни на одном проекте «Диснея», вне зависимости от того, «моя» это роль или нет. Просто попал в «черный список». Хотя такой подход считаю неверным. Когда я сам работаю над фильмом, то в проект зову тех, кто, на мой взгляд, справится с ролью, а не тех, кто мне нравится.

Хотя, признаться, Бена Стиллера, Оуэна Уилсона и еще нескольких актеров всегда «пишу» именно я. Они у меня хорошо получаются, амплуа сходятся. Еще Джерард Батлер неплохо выходит: он здоровый разгильдяй, мне даже не приходится особенно играть. Как я «зашел» однажды на эту роль по приглашению Sony (фильм назывался «Голая правда»), так с тех пор на Батлера они берут только меня. Но другие студии, обрабатывающие фильмы с этим актером, могут привлекать и других специалистов.

– Есть ощущение, возможно ложное, что все фильмы сейчас озвучивают буквально одни и те же люди. Начинаешь смотреть любой новый фильм и слышишь знакомые голоса. Почему так?

ПГ: Дело в том, что профессиональных актеров озвучки в нашей стране, да и в мире, очень немного. Всего тридцать человек в Москве могут писать главные роли, остальные попросту не справятся. Можно, конечно, делать как Александр Вартанов для «Пророка» (2009): привлекать людей с улицы. Это была лента про тюремщиков, и Саша брал на роль сидельцев бывших заключенных, а на озвучку бомжей – бездомных с улицы.

Другая проблема в том, что сроки всегда поджимают и попросту не до экспериментов. В случае с большинством кинолент, кроме крупных блокбастеров, материалы для работы приходят за две недели. Что можно успеть за это время? Ведь нужно перевести, озвучить, свести – прорва работы, а фильм, как правило, уже стоит в графике показов в кинотеатрах.

ПРО РАБОТУ НАД ИГРАМИ

– А что с играми: их проще или сложнее озвучивать?

ПГ: У игр тоже есть дэдлайны, конечно. Но с ними все-таки проще, потому что игра долго «допиливается». Можно основную работу сделать в сжатые сроки, а оставшиеся мелочи досылать во время альфы, беты и так далее. Кроме того, над озвучкой игр работают свои актеры, не занятые в кино, хотя их тоже немного, и они вынужденно кочуют из одной игрушки в другую.

– Если смотреть с позиции актерской игры, то интереснее работать над играми или над фильмами?

ПГ: На самом деле подход у меня одинаковый в обоих случаях. Но больше удовольствия я получаю, озвучивая игры. Особенно когда мало исходных данных. Например, есть описание персонажа в два слова – «сорокалетний наемник», – и больше вообще ничего. Спрашиваю режиссера: «Как делать?» Он мне отвечает: «Как хочешь!» И вот тогда я сам себе в голове рисую персонажа. Он может у меня начать заикаться, страдать одышкой, и я выдерживаю эту роль в том виде, какой у меня сложился. Это, конечно, сложнее, но и гораздо интереснее.

– Играешь в озвученные тобой игры?

ПГ: Раньше играл, сейчас времени совсем нет. Поэтому изредка и очень выборочно.

– Твоя самая эмоциональная и яркая работа?

ПГ: Наверное, **Just Cause** из последних озвучек. А из озвучек для «Фаргуса» – **Fahrenheit** и «Черное зеркало» (квест ***Black Mirror*** *2003 года*. – Прим. ред.). Еще во время работы над «Братаном» (экшен ***Kingpin: Life of Crime*** *1999 года*. – Прим. ред.) пришлось выложиться.

– А как же принц Персии? Одна из твоих заметных ролей. А еще Херли из сериала «Остаться в живых» довольно любопытный персонаж. Расскажи про них.

ПГ: Принц Персии для меня слишком «сладкий» герой. Он не очень сложный. В основном это восторженный мальчишка: (с придыханием в голосе) «Ах, принцесса, куда же ты пропала?» Херли интереснее. Неуклюжий толстый парень, словно извинявшийся за свой внешний вид. Меня просили выдерживать эту ноту. ■

ДЛЯ ОЗВУЧИВАНИЯ
игр руководство «Фаргуса» нанимало актеров театров

«ФАРГУСОВСКИЙ»
перевод Full Throttle сегодня считается классическим

МЫЛЬНОЕ КИНЦО НА СТЕРОИДАХ

ПЯТЬ СЛОВ, ЗА КОТОРЫЕ РЕДАКТОР БЬЕТ ПО ПАЛЬЦАМ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

До игровой прессы никакие цензурные комитеты пока, хвала Йог-Сототу, не добрались, но без самоограничений не обходится, конечно. Продолжает расти солидный перечень слов и словосочетаний, которые мы стараемся не пускать в свои работы. Не потому, что так сказал некий пророк или большой начальник, – а потому что их присутствие отравит материал.

Вред подобных слов разнится от случая к случаю. Некоторые не несут достаточной смысловой нагрузки, другие предельно упрощают мыслительный труд автора, а значит, уменьшают ценность его выводов для читателя. Используя их, журналист расписывается в том, что судьба текста ему безразлична, а его цель – скорее сдать материал.

Да, конечно, вы можете обнаружить эти словечки и в текстах на «Игромании». Но вся штука в том, что мы о них знаем и старательно избавляемся. Если вы серьезно настроены профессионально писать или рассказывать – или просто неравнодушны к родному языку, – читайте нашу подборку самых ядовитых терминов, эпитетов и словоформ. Впервые на страницах «Игромании» – слова, которые лучше не писать!

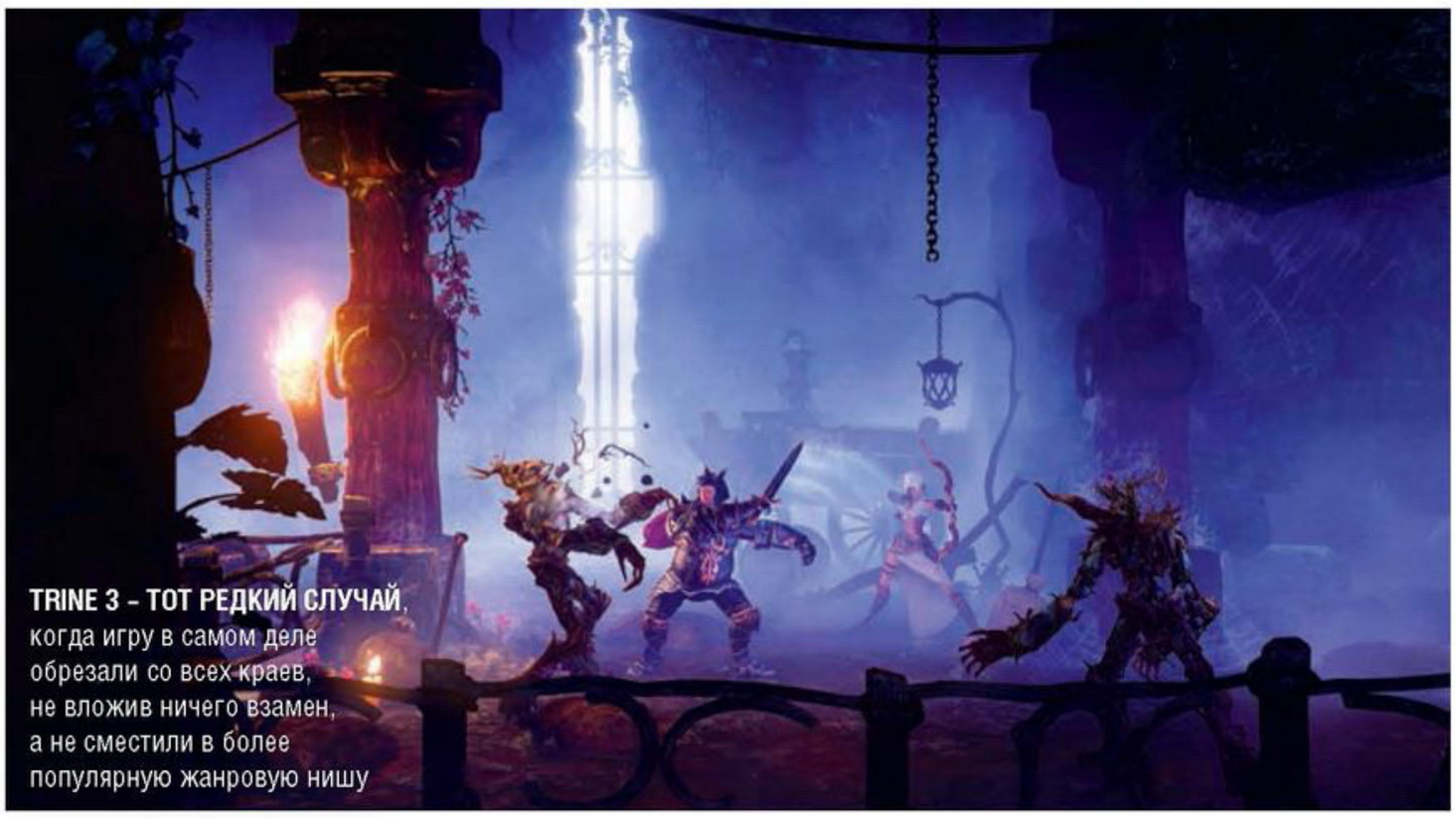
FALLOUT 3 ПЕРЕНЕС СЕРИЮ В НИШУ БОЕВИКОВ, но боевиков с богатой ролевой системой, которую как следует раскрутили в Fallout: New Vegas. Четвертая часть смещает серию еще дальше от RPG

«ОКАЗУАЛИЛИ»

ОТКУДА?

Еще пещерные люди рычали на своих деток-неандертальцев. Им было трудно выразить свои мысли словами, но суть наверняка была в одном: «Что за молодежь пошла!» Рушились империи, падали космические челноки, а те, кто вкусил игры так называемого «золотого века», уже уверены, что их-то поколение еще «норм», а вот эти, которые с автоприцеливанием играют, – они «нубье».

Слово «оказуалили» и вообще производные от слова «казуал» – это знак преемственности поколений, только в рамках нашей с вами любимой индустрии. Старое поколение клеймит новинки «казуаль-



TRINE 3 – ТОТ РЕДКИЙ СЛУЧАЙ, когда игру в самом деле обрезали со всех краев, не вложив ничего взамен, а не сместили в более популярную жанровую нишу

ИГРЫ PARADOX УСЛОЖНЯЮТСЯ С КАЖДЫМ ГОДОМ, но чем дальше, тем дружелюбнее интерфейс и тем ниже порог вхождения

А бывает и так, что для сокращения издержек действительно выбрасывают ценные игровые механики. Про такое мы стараемся писать резко и прямо.

«СКУЧНО» И «ИНТЕРЕСНО»

ОТКУДА И ПОЧЕМУ?

Отовсюду. Прилагательные «скучный» и «интересный» слишком удобны и очевидны, чтобы не появляться на страницах изданий и в устной речи. Велик соблазн окрестить целый комплекс свойств – или то свойство, что трудно сформулировать, – всего лишь одним словом.

По существу, любую толковую игру можно разложить на «интересные» детали: интересно сражаться, интересно исследовать мир. В скверной игре, напротив, многое станет «скучным»: скучные квесты, скучные ролики. Два полярных оценочных суждения позволяют вместить в них все многообразие душераздирающих, задорных, бездарных и неказистых – каких угодно деталей.

К той же категории отнесем и прилагательные «красивый» и «унылый», но их в редких случаях уместно использовать в прямом значении: уныние как эмоция героя, красота момента и тому подобное.

ЗА ЧТО?

Ответ очевиден – за бесцветность, за упрощение текста, за бездонную емкость, которая губит все отличительные особенности.

щиной», стучит по столешнице мозолистой рукой и снова отправляется в поход за водяным чипом.

Само же слово происходит от англ. casual – «случайный» или «повседневный». Прежде казуальными играми почти официально называли простенькие штуки вроде **Zuma** и **Bejeweled** или квесты со сбором предметов. Теперь само прилагательное используется очень редко (и прежде всего – в индустрии, чтобы условно разграничить рынок), а популярное раньше словечко «казуал» – еще реже. А вот глагол «оказуалили», в котором очевиден обвинительный уклон в адрес создателя, напротив, жив и здравствует.

ПОЧЕМУ?

Так упрощаются ли игры? И да, и нет. Если измерять «казуальность» удобством и доступностью, то все игры всегда «оказуаливаются», и чем дальше, тем сильнее. Если же рассуждать с позиции сложности освоения и богатства игровых механик, то все значительно сложнее. Раньше спрос на простые игры почти никто не удовлетворял, но и недостаточно хардкорная игра дурной не считалась. Теперь спрос социума на простые и понятные развлечения куда выше, чем спрос на нестерпимо мучительные и с многоуровневым дном.

ЗА ЧТО?

К «оказуалили» часто сводят весьма сложный и не всегда один и тот же процесс. Бывает, что серия потихоньку меняет жанр на неугодный «старорежимникам» (**Fallout 4**). Бывает, что серию хотят переориентировать на более широкую аудиторию, не теряя старой (**Total War: Rome II**).

«ИНТЕРЕСНЫЙ СЕТТИНГ» – так можно написать про мир Bloodborne. А можно «всего» за несколько абзацев предельно кратко объяснить почему. Что полезнее?

УНЫНИЕ – ОДНА ИЗ ДОМИНИРУЮЩИХ ЭМОЦИЙ, вызываемых Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, но сама игра ни на минуту не становится унылой

«КОНВЕЙЕР»

ОТКУДА?

Без конвейера не было бы современной цивилизации: все товары собирались бы на мануфактурах, и черта с два в каждом доме имелся бы компьютер (если б он вообще появился в известном нам виде). Благодаря конвейеру промышленник Генри Форд впервые в истории наладил выпуск автомобилей миллионами экземпляров, создав фундамент для общества потребления.

В игровой среде слово «конвейер» несет отрицательный смысл. В массы словечко пошло еще во второй половине 2000-х годов, когда крупные издательства, нащупав крупные «жилы» спроса на некоторые серии и концепции, наладили их непрерывное производство. Бюджет позволял им подрядить две или три студии, чтобы те одновременно работали над проектами одной и той же серии.

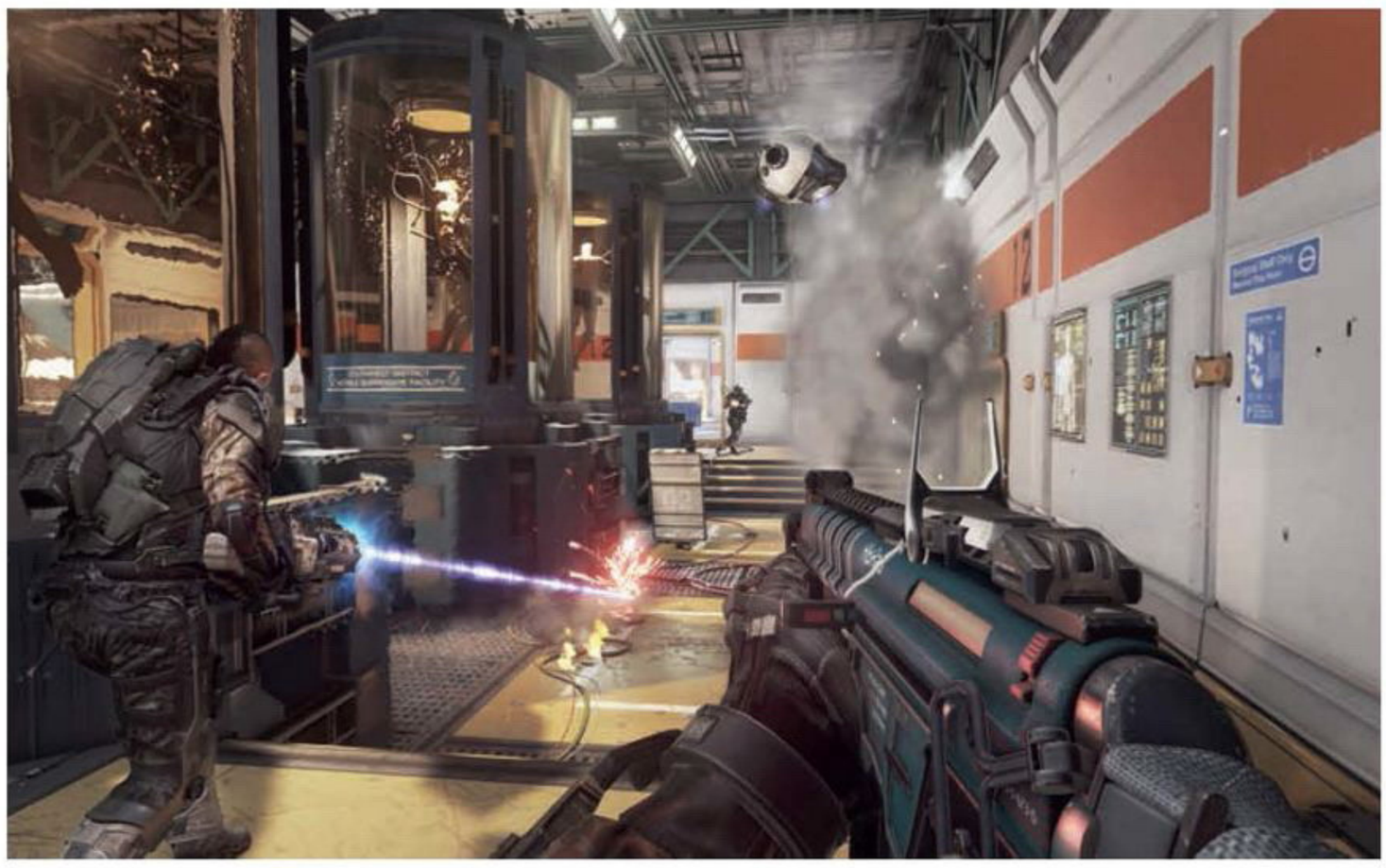
Таким образом можно было наладить ежегодный выпуск многотонных блокбастеров вроде **Call of Duty**, не зажимая студии разработки в годичные рамки. Один раз ускорение темпов уже погубило игровую индустрию в 1983 году, но сегодня ежегодная штамповка происходит не в ущерб общему качеству.

...Ну, почти. О ценности таких игр мы говорить не будем.

ПОЧЕМУ?

Ежегодный (порой и более частый) выпуск игр той или иной серии почти не трогает рядового покупателя, которому до лампочки особенности индустрии. Однако подкованная публика неизменно бесится, услышав очередное обещание Ubisoft сочинить к осени новые приключения ассасинов. Их можно понять. Коммерческий интерес присущ любому бизнесу – не важно, лепка ли это пельменей, сборка ножниц или разработка Baldur's Gate.

Однако в случае с массовым ежегодным выпуском – «конвейером» – желание заработать видится самым сильным. Некоторые серии старательно бегут от смелых идей и доверяют моде либо традиции – с точки зрения бизнеса решение трусливое, но надежное. Но при этом публика нередко забывает: геймдизайнеры тоже не лишены амбиций, и каждому хочется не менять все в корне, но сделать лучше то, что уже было сделано.



CALL OF DUTY сперва крепко держалась за вторую мировую, потом – за борьбу с терроризмом. Теперь все устремились в будущее

ЗА ЧТО?

Потому что слово «конвейер» не заслуживает того негатива, что с ним связан. «Конвейер» – это метод производства, и в нем нет никакого преступления. Paradox Interactive тоже «штампует» свои стратегии, просто у них ежегодно меняется серия: пока на полки ползет **Hearts of Iron IV**, а **Stellaris** уже отгружается в магазины, в недрах студии уже вовсю варится, например, **Rome 2**. А на чертежах – новая Victoria.

Да и не Electronic Arts изобрела «конвейер» в массовой культуре: еще Роберт Земекис снимал одновременно две части фильма «Назад в будущее». Конвейер?

«КИНЦО» И «КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ»

ОТКУДА И ПОЧЕМУ?

Лет десять назад каждый автор смело писал, что жанр классического квеста умер. Сколько времени его хоронили – Владимир Ильич умер бы от зависти. Что поделать: жанр ушел в тень. Point'n'click в эпоху расцвета оставался самым удобным способом выразить именно сюжетный замысел, искрометно пошутить и блеснуть сценарным мастерством. Однако формат никому не хотелось менять – будь на то воля LucasArts, они по сей день сочиняли бы монументы вроде **Grim Fandango**, с почти неизменной формой.

По ряду причин такой подход перестал работать. Классический квест побарахтался и окончательно стал нишевым жанром, каковым и остается по сей день: никакой **Deponia**, будь она хоть трижды замечательна, не наступить на хвост **Far Cry** или **Star Wars Battlefront**.

NEED FOR SPEED, вероятно, один из самых «усталых» брендов

МЕХАНИКА КЛАССИЧЕСКОГО КВЕСТА всегда мешает повествованию: пока вы потеете, решая нелогичную загадку, переживания растворяются в рутине

Тем не менее из побочной квестовой ветви вырос целый жанр с двумя подтипами: интерактивный сериал (**Life is Strange**, **The Walking Dead**) и интерактивное кино (**Beyond: Two Souls**). В первом еще уцелели рудименты квеста, а второй и стал тем самым «кинцом».

Параллельно на седьмом поколении консолей рождалось свое «кинцо». Все чаще создатели позволяли себе «голливудщину»: поставить эффектные сцены, использовать кинематографические приемы. Попутно росла зависимость геймплея от указки режиссера-постановщика... ну и QTE сыграли немалую роль, чем породили в дальнейшем крылатое «нажмите X, чтобы победить». А изобилие эффектов вроде «блюра» вызвало к жизни еще один презрительный эпитет – «мыльное кинцо».

ЗА ЧТО?

Тут все просто: если уж прохаживаться по недостаткам, то бороной едких и метких тезисов с аргументами, а не консервированным словечком.

К тому же «кинематографичный» – это какой? Сегодня каждую большую игру можно по той или иной причине окрестить кинематографичной; в далеком прошлом остался тот период, когда кого-то можно было удивить одной только работой камеры, берущей «киношные» ракурсы. Кино и игры давно сошлись воедино, и многие из последних уже пора оценивать и по критериям кино в том числе. Нужно смотреть глубже и понимать, откуда эта кинематографичность берется.

«ДУША»

ОТКУДА?

Не знакомому с историей игр наблюдателю покажется странным, что столь эзотерическое и расплывчатое понятие в среде интерактивных развлечений звучит на каждом шагу.

Слово «душа» применительно к играм несет в себе почти тот же смысл, что и применительно к нам, людям. Движок, графика, механика, геймплей – все это в подобной системе координат оказывается «телом», то есть бренной оболочкой. Остальное – «душа», невесомое и неуловимое нечто, от которого зависит всё. Есть она – есть и жизнь, блеск в глазах, мысль и желание.

НАСТОЯЩАЯ НЕЛИНЕЙНОСТЬ в интерактивных новеллах, увы, на уровне оттенков – Telltale и их коллегам куда больше нравится сочинять истории, чем разветвлять их

СМЕНУ ГЕЙМПЛЕЙНОЙ МОДЕЛИ можно оттягивать долго, если не бояться экспериментировать со стилем. Благодаря этому Far Cry продолжает работать так, как она работает

НЕКОТОРЫЕ СЛОВА-ПАРАЗИТЫ все равно придется выбросить. Например, неуклюжие производные от «сиквел» – «триквел», «квадриквел», «сайдквел»... Одни серии просто не позволят выговорить правильный «термин» для продолжения, а другие запутывают все перезапусками

Нет ее – и остальные части расползаются, теряется смысл, тело мертвеет и становится трупом.

«Душа» – неотъемлемая часть настоящего «шедевра», созданного энтузиастами, а все порождения кровожадных коммерческих империй начисто ее лишены. Настоящая мифология!

ПОЧЕМУ?

Если бы в игровой прессе завелись настоящие пропагандисты, они оперировали бы понятием «душа» с отчаянием Йозефа Геббельса. Потому что оно, это понятие, лишено как точного определения, так и границ – если ты, дорогой читатель, пришел к нам из мира «большой журналистики», сравни понятия «души» и «духовности». Как игровой журналист вы вольны награждать «душой» или лишать ее, не доказывая вообще ничего. Такой жест – показатель либо большой любви, которую не получается обосновать иными способами, либо банальное непонимание, «синдром собачки»: все понимаю, но объяснить словами не могу.

Можете сжечь меня как еретика, но я позволю себе разобрать слово «душа». В применении к играм у нее несколько компонентов: визуальный стиль, музыка, озвучка и тексты, а также – самое сложное – ситуации. Все вместе они формируют атмосферу – настроение, отраженное в обстановке.

Возьмем признанную «душевной» **Morrowind**. Вот строения причудливой формы, хитиновые доспехи и грибы до небес (стиль), из колонок льются тонкие нотные переливы, сочиненные Джереми Соулом (музыка), стражник презрительно рычит: «Мы следим за тобой, ничтожество!» (озвучка), воет пыльная буря, заставляя людей закрывать лицо от песка (ситуация).

ЕЩЕ ОДИН СЛОЖНЫЙ ВОПРОС: как быть с не до конца устоявшимися названиями жанров? С одной стороны, однажды окрестив игру «метроидванией», автор четко определяет базовые правила, с другой – теряет множество тонкостей. Уместно ли это? От случая к случаю

МНОГИЕ ОБОРОТЫ НЕ СТОЛЬКО ВРЕДНЫ, сколько попросту приелись. Другие – легко искореняются при редактуре. Мы же здесь говорим о тех, что ставят под удар всю смысловую нагрузку текста

Те, кто не знаком с игрой, увидят недружелюбную атмосферу, чуждость, иноземность. Знающие игру с давних пор могут и прослезиться, ощутив то же самое, но сквозь призму первых впечатлений («синдром утенка» – кажется, так это принято называть). Так и синтезируется «душа»: атмосфера, преломленная восприятием.

Поэтому «душа», как правило, приписывается старым играм – повзрослевшее поколение ностальгически вспоминает былое. Необязательно искать «душу» в играх прошлого: нередко рецензенты, проникнувшись грамотно созданной атмосферой, видят в этом проявление высшей субстанции.

ЗА ЧТО?

«Душа» – это понятие пропагандиста, демагогический прием, не нуждающийся в обосновании. Знайте: если в рецензии вам впаривают про «душу», то автор либо хочет вас обмануть, либо смог обмануть себя.

■ ■ ■

«Капля в море» – примерно так можно описать проделанный нами объем работы. За короткую историю игровой журналистики через это прошли тысячи авторов, а сотни многогранных явлений нашли однобокое отражение, и весь этот культурный багаж достался нам. Но язык не замер, он развивается и живет: вчерашний невинный «шедевр» стал признаком словесной бедности, а злобный «пиксельхантинг», напротив, за несколько лет забвения утратил отрицательные коннотации и вернулся в виде холодного, удобного термина.

Через несколько лет из современных текстов «Игромании» и других изданий вырастут новые клише. Одного из нас, кажется, еще помянут недобрым словом за «логику сна». За что запомнят меня? Не могу знать: с позиции автора вычислять собственные штампы очень и очень сложно. Многие из нас не без греха, и это, между тем, одна из причин, по которым мы публикуем этот текст. ■

АД ТОГДА

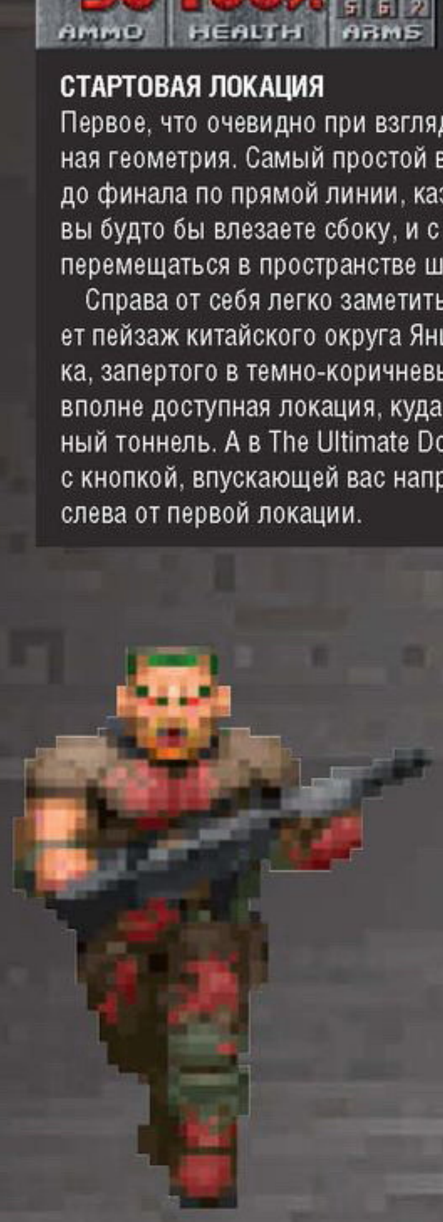
С ЧЕГО НАЧИНАЛСЯ DOOM

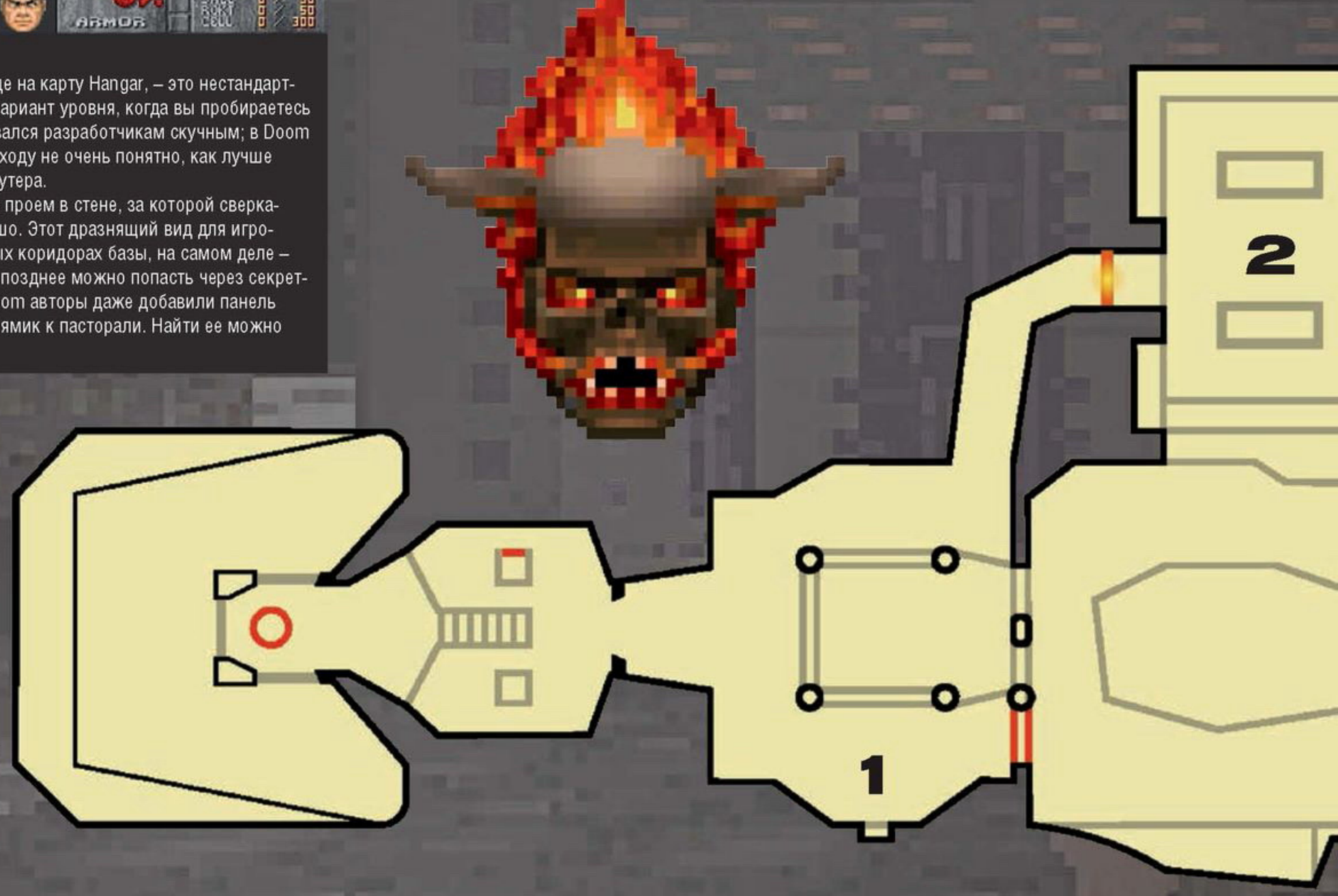
1

СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ

Первое, что очевидно при взгляде на карту Hangar, – это нестандартная геометрия. Самый простой вариант уровня, когда вы пробираетесь до финала по прямой линии, казался разработчикам скучным; в Doom вы будто бы влезаете сбоку, и с ходу не очень понятно, как лучше перемещаться в пространстве шутера.

Справа от себя легко заметить проем в стене, за которой сверкает пейзаж китайского округа Яншо. Этот дразнящий вид для игрока, запертого в темно-коричневых коридорах базы, на самом деле – вполне доступная локация, куда позднее можно попасть через секретный тоннель. А в The Ultimate Doom авторы даже добавили панель с кнопкой, впускающей вас напрямик к пасторали. Найти ее можно слева от первой локации.





2

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЗАЛ

Прозаический вид стартовой бетонной коробки сменяется эффектным хай-тек окружением. Джон Ромеро играет на контрастах, с самого начала не позволяя игроку привыкнуть к определенному типу дизайна. Здесь же вас ожидает первая значимая перестрелка, в которой можно испытать подвижность героя – то, что создатели считают крайне важным моментом в шутере. В угоду скорости статичных препятствий на этой крупной локации мало, маневрировать легко и приятно.

ЗИГЗАГООБРАЗНЫЙ МОСТ

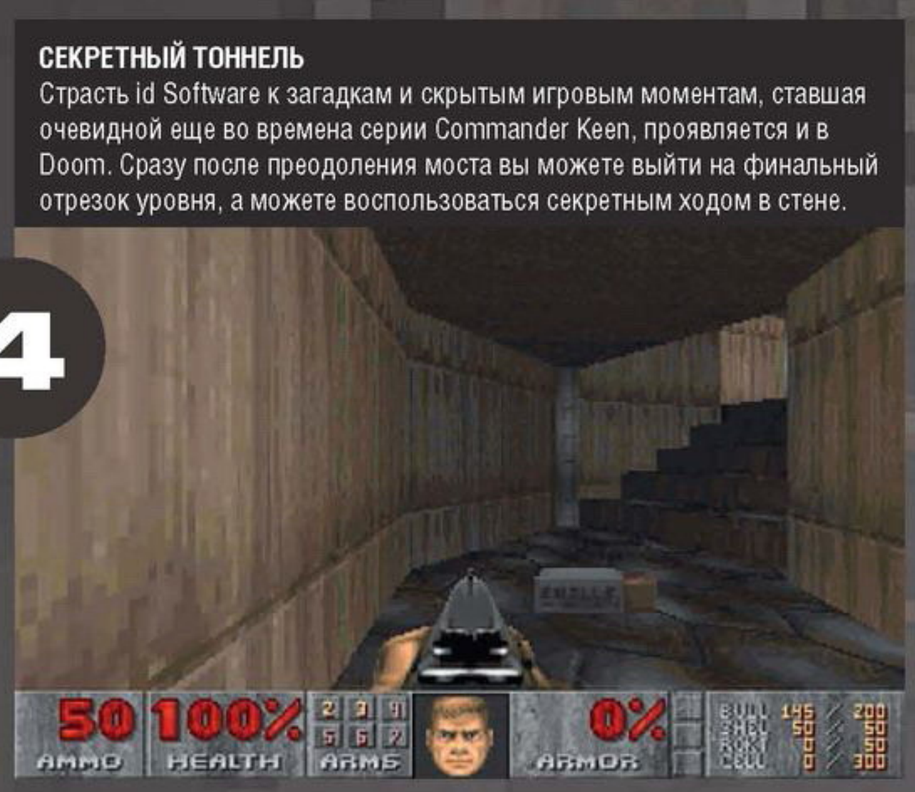
Очередное разрушение ожиданий – комната с проложенным вдоль нее зигзагом, куда игрок попадает из небольшого скучного коридора. Свет пары фонарей, будто позаимствованных из реквизита научно-фантастического фильма (для их создания авторы применили fullbright-текстуры, которые позже использовались еще, например, в Star Wars: Dark Forces), удачно разбавляет мрак локации.

3

Сегодня первый выпуск Doom (1993) не просто легендарный шутер про демонов, но и удивительный артефакт эпохи дискет, ЭЛТ-мониторов и графических технологий, вынуждающих игрока максимально задействовать фантазию. При этом даже 23 года назад в арсенале авторов были любопытные приемы – как в области геймдизайна, так и в художественном смысле. В рамках спецпроекта «Игра месяца с LG» мы разбираем видеоигры и рассказываем об их дизайне. Работу id Software мы изучим на примере стартового уровня Hangar – череды интересных локаций, с которой фактически и начался Doom.

DOOM

1993



СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ
Страсть id Software к загадкам и скрытым игровым моментам, ставшая очевидной еще во времена серии Commander Keen, проявляется и в Doom. Сразу после преодоления моста вы можете выйти на финальный отрезок уровня, а можете воспользоваться секретным ходом в стене.

«ДВОР»
Так вы посетите тот самый островок свободы под открытым небом (если, конечно, не заскочили туда еще в самом начале), где вас ожидает синяя броня.

СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА И СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ №2
Дойдя до выхода с уровня и вернувшись обратно в комнату с мостом, вы увидите, что платформа, с которой вас ранее атаковал имп, опустилась и тем самым открыла вам проход в закоулок с дробовиком. Если же уйти назад еще дальше и вернуться потом к закоулку, то вам станет доступен лифт, ведущий в узкий коридор над уровнем, откуда можно прекрасно осмотреть всю локацию с мостом-зигзагом.

ФИНАЛЬНЫЙ УЧАСТОК
Прямо перед выходом с уровня, кроме нескольких монстров, вы увидите все те же стильные фонари и два отгороженных решетками отсека с бонусами. Свет на локации предательски мигает – классический трюк из хорроров, по словам Ромеро, призван усилить напряжение. Однако уже за следующей дверью вас ожидает кнопка на новый уровень.

ИГРА МЕСЯЦА С LG ULTRAWIDE

АД СЕЙЧАС

К ЧЕМУ DOOM ПРИШЕЛ

ХОЧУ ОБРАТНО
Вместе с игрой поставляется конструктор карт SnapMap – в нем можно не только строить уровни, но задавать объектам разные свойства. Уверены, почти все сделают свою версию e1m1 с предыдущего разворота

С момента выхода оригинального Doom прошло 23 года, и технологии за это время шагнули далеко вперед. Древний движок id Tech 1 сменился шестым. Вспоминаемый с теплотой компьютер на i386 с четырьмя мегабайтами оперативной памяти остался где-то позади – вместе со смешными квадратными экранами. На современный ад нужно смотреть с широко открытыми глазами – и воображение здесь играет меньшую роль. Эпос про чертей и в прошлом был достаточно требователен к железу, но сейчас мы говорим о технологиях и ресурсах совсем другого порядка. Раньше разработчики ограничивали себя. Теперь это незачем – смотрите, как выглядит новый Doom, без тесных рамок и в высоком разрешении. Еще внушительнее он будет выглядеть на UltraWide мониторах от LG – чтобы точно передать эффект от формата 21:9, нам бы пришлось сделать страницы журнала намного шире.

DOOM 2016

ЗЕМЛЯ ПОД НОГАМИ
В ранней версии Doom должен был стать продолжением третьей части. Действие разворачивалось бы на нашей планете, почти как в Doom 2: Hell on Earth

НАЗАД В ПРЕИСПОДНЮЮ
В уровнях нового Doom скрыты старые карты из оригинальной игры – с оригинальными звуками и оформлением, но обновленными чудовищами

УЛЬТРАКОШМАР
Раньше самым злым уровнем сложности в игре был Nightmare. Враги на нем не просто зверели, но и перерождались спустя некоторое время. Doom 2016 года вводит режим Ultra-nightmare: на всю игру у вас будет только одна жизнь

БЕЗ ОСТАНОВКИ
Арт-директор проекта Хьюго Мартин лучше всего описал новый Doom так: «Вы должны почувствовать себя Брюсом Ли с дробовиком и на скейтборде»

СМОТРИ ШИРЕ

Тестирование широкоформатного монитора LG 34UC98-W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 3440x1440
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали / по вертикали – 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2 x HDMI 2.0, 2x Thunderbolt 2.0, Display Port 1.2, 2x USB 3.0, 3,5-миллиметровый аудиовыход на наушники, 3,5-миллиметровый аудиовыход
- **Дополнительно:** 2x7 Вт
- **Энергопотребление:** 70 Вт
- **Комплектация:** кабель питания, адаптер питания, кабель HDMI, кабель DisplayPort, основание подставки, держатель для кабеля, стойка, брошюры, CD
- **Размеры:** 81,8x45,1x23,0 см (с подставкой)
- **Вес:** 7,8 кг (с подставкой)
- **Цена на апрель 2016 года:** 71 500 рублей

LG явно любят ну очень широкий формат мониторов, в их линейке можно найти массу вариантов с соотношением сторон 21:9. О времена, о нравы, когда-то стандартом был 4:3, но все меняется, и теперь даже 16:9 оказывается недостаточно широким. Определенно, в 21:9 есть свой шарм и прелесть.

Дизайн

На тест приехала белая версия монитора, что встречается нечасто. Вместе с изогнутым дисплеем LG 34UC98-W мы получаем щедрую комплектацию в виде кабелей HDMI и DisplayPort, кабеля питания и адаптера, и все они белые, как и задняя пластиковая панель самого дисплея.

Смотрится необычно и свежо, но если монитор стоит близко к стене или подвешен на кронштейн VESA, то должного эффекта не будет. Основание подставки и регулируемая стойка сделаны из алюминия, в сборе конструкция смотрится гармонично, тем более что рамки монитора того же цвета. В комплекте есть необходимые инструкции и диск с фирменным ПО.

У изогнутого дисплея глубина 8,9 см, рамки черные и неглубокие. Набор периферийных разъемов впечатляет, тут и DisplayPort 1.2, и HDMI 2.0 в количестве двух штук; кроме того, предусмотрены порты USB 3.0, один из которых способен выдавать силу тока 1,5 А. Кроме них есть парочка Thunderbolt 2.0 – пригодятся, если вы поклонник компании Apple, – а также выход на наушники и разъем под кабель питания.

Еще одна особенность – встроенные динамики мощностью 7 Вт каждый, с поддержкой технологии MaxxAudio; выведены они на нижнюю грань. Посередине расположен джойстик для работы с меню – простой и удобный в работе.

Подставка сборная, регулируется по высоте (11 см) и углу наклона (-5° – 15°), смотрится современно и изящно. При желании монитор можно «посадить» на крепление типа VESA (100x100 мм).

Матрица

Разрешение LG 34UC98-W составляет 3440x1440 пикселей с соотношением сторон 21:9. Матрица IPS отображает 10,7 млн цветов при 10-битном подключении (только через DisplayPort). Заявленная яркость, контрастность и время отклика типичны для этого вида матриц – 300 кд/м2, 1000:1, 5 мс GTG. LG сразу обозначила границы охвата цветового пространства: в рамках sRGB это 99%. И это хорошо, AdobeRGB мало кому нужен, как и другие альтернативы.

Фанаты AMD могут ликовать, модель поддерживает технологию FreeSync, позволяющую малой кровью (в плане производительности) получить плавную смену кадров в играх, правда, стоит озаботиться соответствующей видеокартой, а учитывая разрешение монитора, лучше всего перейти на топовые решения AMD.

Инженеры LG интегрировали специальные игровые режимы для любителей FPS и RTS; для особо темных игр есть функция Black Stabilizer, высветляющая черные области, имеется и функция для уменьше-

ния задержек, что позволит оперативнее действовать в экстремальных условиях.

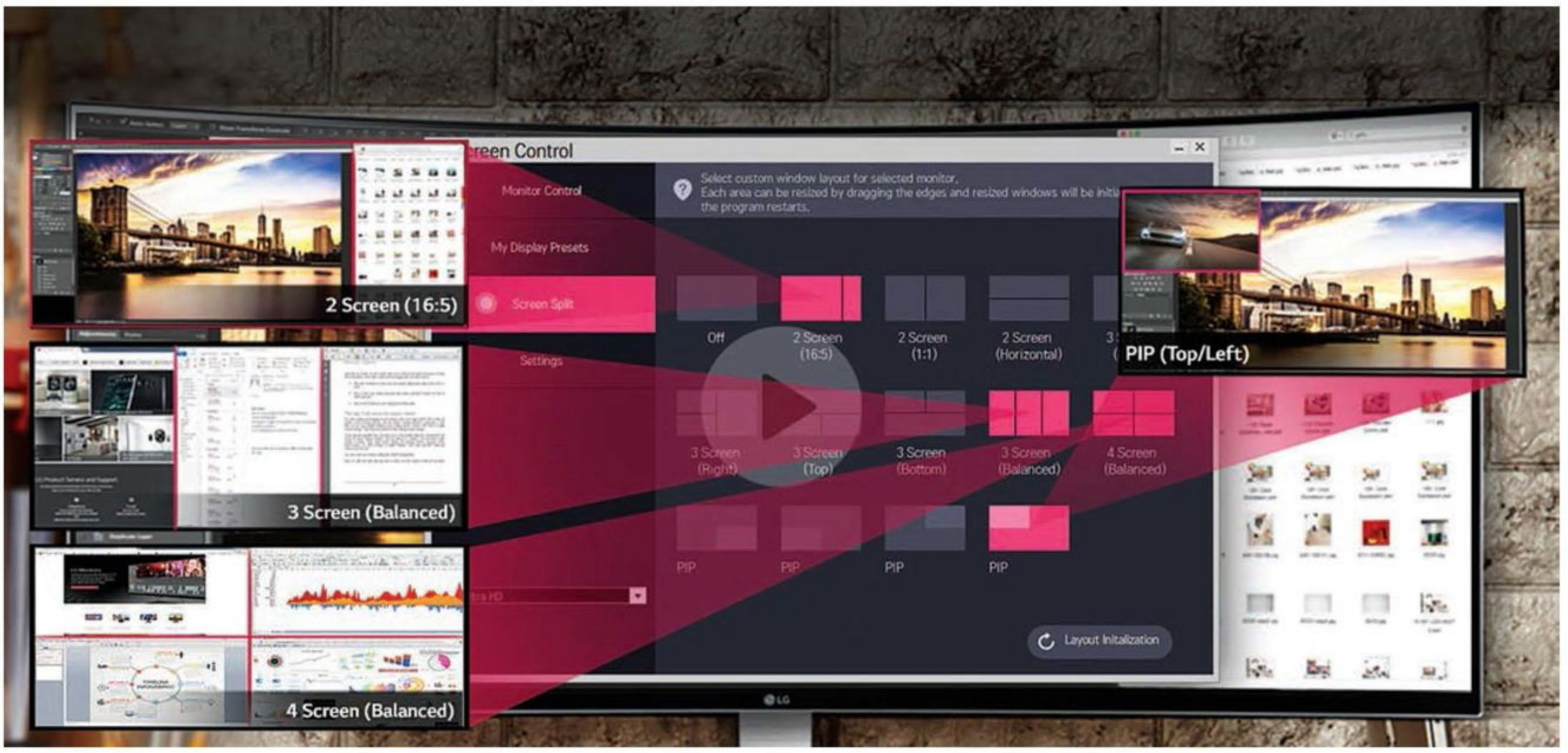
Отметим софт в лице OnScreen Control и Dual Controller. Первая утилита позволяет в среде Windows или Mac OS настраивать параметры дисплея в режиме реального времени. И тут становится понятно, почему нет того же DVI или D-sub, – они попросту не могут работать с такими функциями.

Ну а вторая программа нам знакома, с ней можно перекидывать файлы между компьютерами.

В работе

LG 34UC98-W очень прост в сборке, но, несмотря на столь широкий экран, штатная подставка стабильна и отлично смотрится. Работать и играть на изогнутом дисплее удобно, привыкаешь почти мгновенно. Соотношение сторон 21:9 воспринимается легко, и после тестов очень неудобно переходить на 16:9. Ощущение такое, будто сидишь перед квадратным монитором. И это не шутка.

Дискомфорта при просмотре видео или во время игр без поддержки штатного соотношения сторон не воз-



никает, уровень и качество черного цвета у матрицы на высоком уровне, ну а когда запускаешь игру в родном разрешении, это уже отдельная песня. Пресловутый эффект погружения гарантирован, да и в обычных приложениях довольно удобно, когда у вас в браузере миллион закладок открыт, например.

Но за все нужно платить. Для разрешения 3440x1440 потребуется самое-самое лучшее «железо», впрочем, можно схитрить и выбрать в игре, например, 2560x1080.

Настройки в меню почти избыточны, монитор подойдет даже требовательным дизайнерам и фотографам, в наличии масса режимов работы и тонкой калибровки. Изначальная настройка экрана, правда, излишне яркая и контрастная, что типично для мониторов современности.

С помощью колориметра i1Display Pro мы провели тесты. Штатная температура экземпляра составила 6900K, немного не дотягивает до стандартных 6500K, но годится. Разброс по точности отображения цветов в среднем 0,95, максимум – 5,14. Хороший результат. Предельный уровень яркости достиг 285 кд/м2 в центральной части экрана. Разброс той же температуры минимален, что мы оценили, подсветка чуть больше «плавает», но укладывается в 10%. Для изогнутой матрицы это отличный результат.

Как и обещалось компанией LG, охват sRGB никак не менее 99%, кривая гаммы эталонная, как и градиенты.

●●●

LG 34UC98-W красив и технологичен. Дизайн превосходен, изогнутый дисплей обеспечивает эффект лучшего погружения, которое усиливается соотношением сторон 21:9. Качественная матрица, высокое разрешение, богатый набор портов дополняют картину, хотя тот же Thunderbolt пригодится не всем. Ни этот случай есть модель с индексом 88, которая обойдется почти на 10 000 рублей дешевле.

Поддержка AMD FreeSync сделает монитор еще интереснее для обладателей видеокарт Radeon последних поколений, но для комфортной игры потребуется топовая графическая карта. ● *Николай Арсеньев*

ПЛЮСЫ

+ качественная матрица
+ выверенный дизайн
+ удобное меню
+ обилие разъемов
+ поддержка AMD FreeSync

МИНУСЫ

– не самое бюджетное решение
– не всем нужен Thunderbolt, к счастью есть более доступная версия без этих портов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Серия:** Apache Pro
- **Модель:** GE72 6QF
- **Дисплей:** LGD, LP173WF4-SPF1, IPS, 17,3 дюйма, 1980x1080, широкоугольный FullHD,антибликовое покрытие
- **Процессор:** Intel Core i7-6700HQ (4 ядра, 8 потоков, 2,6–3,5 ГГц), 45 Вт, архитектура Skylake, литография 14 нм
- **Память:** 16 ГБ DDR4 (1066 МГц), две планки по 8 ГБ
- **Видеокарты:** Intel HD Graphics 530 (встроенная), 1 ГБ DDR3, 350 МГц + NVIDIA GeForce GTX 970M (дискретная), 3 ГБ, 5 ГГц, DDR5
- **Звук:** Dynaudio, стерео, кодек – Realtek ALC899, эмуляция объемного звука – Nahimic
- **Система хранения данных:** HDD – Hitachi HTS721010A9E630 (1 ТБ), 7200 об/мин, 32 МБ кэш + SSD – Toshiba THNSNJ128G8NU (128 ГБ), SATA 600
- **Связь:** Killer E2400 Gigabit Ethernet (до 1 Гбит/с) + Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac (Intel Wireless-AC 3165) + Bluetooth 4.2
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x USB 3.1 Type-C, HDMI,MiniDisplayPort, микрофон, наушники, кардридер: SD/SDHC/SDXC
- **Аккумулятор:** несъемный, 6-ячеечный, Li-Ion, 4730 мА·ч, 10,86 В
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10, 64-разрядная
- **Дополнительно:** веб-камера CMOS (HD) 1,3 Мп, DVD-привод (Acer HL-DT-ST DVDRAM GUB0N), кенсингтонский замок
- **Габариты:** 42x28,8x3,2 см
- **Вес:** 2,9 кг
- **Средняя цена на апрель 2016 года:** 130 000 рублей

АПАЧ НА НЕБЕСНОМ ОЗЕРЕ

Обзор игрового ноутбука MSI GE72 6QF Apache Pro

Упаковка

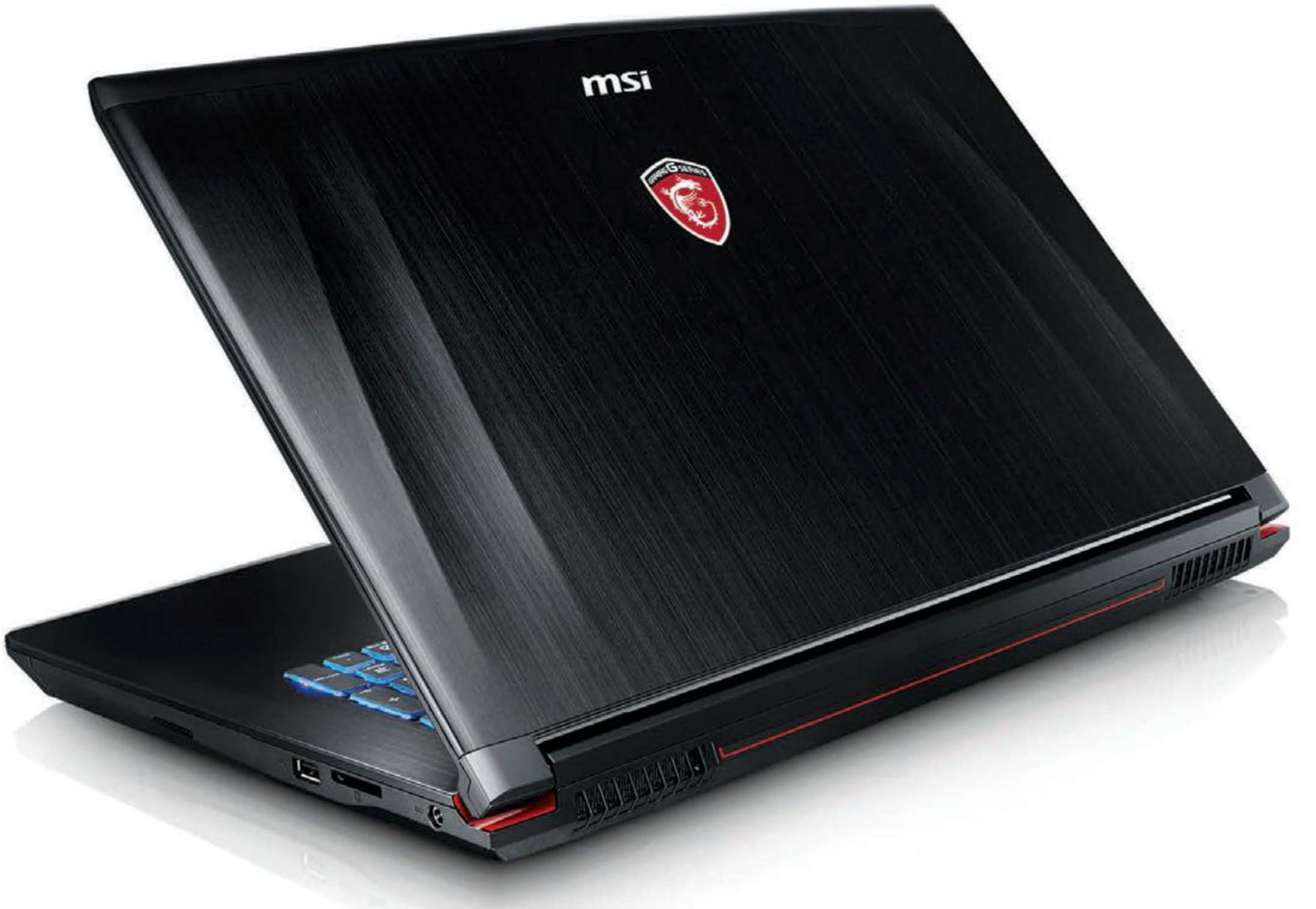
В отличие от игрового семейства ASUS ROG, проведшего недавно визуальный ребрендинг, **MSI**, похоже, не собирается изменять красно-черной гамме. Коробку с новым **Apache Pro** украшает неизменный красный дракон на черном фоне.

Помимо ноутбука, коробка содержит блок питания, комплект инструкций по эксплуатации и гарантийный талон. Сама машина упакована в черный матерчатый чехол. Конечно, это не мягкий стильный футляр с красивым логотипом, как у более продвинутых моделей, но для хранения подойдет. Среди обычных инструкций находим установочный диск **War Thunder**. За регистрацию на сайте ru.msi.com обещают уникальный код активации. Еще один вкусный бонус – годовая премиальная лицензия на XSplit Gamecaster, позволяющая делать потоковые видео профессионального качества.

Дизайн и сборка

Внешне GE72 6QF не сильно отличается от своих многочисленных собратьев. Та же черная алюминиевая крышка – довольно маркая, зато гладкая и прохладная на ощупь. Тот же геральдический герб со светящимся белым ящером на красном фоне. Откинув крышку, обнаруживаем привычный черный топкейс, выполненный в солидном минималистском стиле. Толику разнообразия вносят две опциональные клавиши, соседствующие с кнопкой питания. Одна из них активирует турборежим, разгоняющий штатные кулеры до реактивных скоростей; другая запускает фирменную утилиту SteelSeries Engine 3, с помощью которой можно настроить подсветку клавиатуры и записать макросы.

Сборка, как всегда, на уровне: алюминиевые панели крышки и топкейса чуть пружинят при нажиме, не оскорбляя слух характерным хрустом. Правда, петли



туговаты – поднять крышку одной рукой не получается, приходится придерживать нижнюю половинку. Перевернув лэптоп, обнаруживаем монолитную пластиковую панель без привычных окошек для замены компонентов. Желающим обновить жесткий диск, прокачать память или заменить аккумулятор придется демонтировать все дно целиком, открутив 11 мелких винтов.

Управление

Как и большинство представителей игровой серии, GE72 6QF оборудован профессиональной игровой клавиатурой от датской компании SteelSeries. Раскладка клавиатуры адаптирована под нужды игроков: клавиша **Windows** перенесена на правую сторону; **W, A, S, D,** левый **CTRL** и «Пробел» имеют конфигурацию «золотого треугольника», снижающую усталость кистей в ходе долгой игры.

Ширина клавиш и расстояние между ними оптимальны, тактильные ощущения – выше всяких похвал. Клавиши умеренно упругие, с мягким ходом и хорошим откликом, чуть слышимые даже при агрессивном нажатии. Клавиатура хороша не только для игры, но и для набивания текста.

GE72 6QF адаптирован для игры в темное время суток. Клавиатура оборудована светодиодной подсветкой, которую можно настроить под свои нужды, разделив все клавиши на сектора, подсвеченные разными цветами.

Тачпад под стать клавиатуре – элегантный на вид и приятный на ощупь. Рабочая поверхность сенсора имеет гладкое покрытие с едва заметной фактурой. Клавиши отличаются коротким ходом, но вполне удобны и отзывчивы. Для повседневных нужд манипулятор годится, а для комфортной игры понадобится хороший грызун.

Дисплей, звук и разъемы

GE72 6QF укомплектован 17,3-дюймовым дисплеем от LG с разрешением Full HD (1980 на 1080 точек). Матрицу отличают хорошие показатели яркости (в среднем 300 кд/м2) и широкие углы обзора. Благодаря антибликовому покрытию дисплей хорошо переносит соседство с яркими источниками света.

Качество картинки мы проверяли на хоррор-квесте **Kholat**. Дисплей прошел испытание более чем достойно: текстуры и спецэффекты очень реалистичные и добавляют жути и без того мрачной атмосфере игры. Благодаря хорошей яркости сумеречные ландшафты перевала Дятлова не сливаются в темное пятно, а дают полную иллюзию присутствия.

Достойно показала себя в той же Kholat и местная аудиосистема. Четыре динамика от Dynaudio (по два с каждой стороны) дают хорошую прорисовку частот, создавая реалистичные звуковые эффекты. Вдобавок в лэптопе установлено ПО от Nahimic, позволяющее программными средствами создавать полную иллюзию объемного звука. В атмосферных хоррорах вроде того же Kholat эффект потрясающий: малейший шорох и вздох заставляют играющего нервно коситься по сторонам. Технология Audio Boost 2, обеспечивающая 30%-ное увеличение уровня сигнала за счет отдельного усилителя, позволяет без угрызений совести оценить местную аудиосистему на отлично.

Что до разъемов, то рядом с традиционными 3,5-мм джеками под наушники и микрофон расположился порт USB 3.1 Gen 2, обеспечивающий скорость передачи данных до 10 Гбит/с и позволяющий подключить не только накопители и периферию, но и внешние мониторы. Рядом есть еще два порта версии 3.1 Gen 1, на другой стороне – один 2.0. Это свидетельствует о том, что традиционный VGA постепенно выходит из обращения. На левой панели обнаруживаем только HDMI и Mini DisplayPort. Вкупе с USB 3.1 этого более чем достаточно. Кстати, лэптоп поддерживает технологию Matrix Display, позволяющую выводить картинку на два внешних монитора с разрешением до 4K.

Особой похвалы заслуживают сетевые возможности GE72 6QF. Помимо энергосберегающих беспроводных модулей Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac и «синего зуба» версии 4.2, лэптоп поддерживает технологию Killer Gaming LAN. По заверениям производителей, продвинутый модуль LAN позволяет на 75% увеличить скорость передачи данных по сравнению с обычным Ethernet. На деле скорость закачки увеличивается раза в два, что, впрочем, тоже немало.

Железо

Вычислительные мощности GE72 6QF обеспечивает Intel Core i7-6700HQ, выжимающий в турборежиме до 3,6 ГГц. В связке с дискретной видеокартой NVIDIA GeForce GTX 970M на архитектуре Maxwell это грозная сила, способная вытянуть самые ресурсоемкие игры при предельных настройках. Правда, в сочетании с дефицитом объема тандем предъявляет высокие требования к системе охлаждения и емкости аккумулятора.

Мощный дуэт процессоров дополняют 16 ГБ оперативки. Для большинства игровых задач этого достаточно, а любители топовых игрушек и ресурсоемких графических приложений могут апгрейдить память до 32 ГБ. Дисковое пространство ноутбука обеспечивают жесткий диск на 1 ТБ от Hitachi и твердотельный накопитель на 128 ГБ от Toshiba. Последний выдает скорость чтения до 525 МБ/с и скорость записи до 447 МБ/с. Учитывая, что SSD подсоединен к материнской плате не через M.2, а посредством SATA, показатели очень неплохие.

Система охлаждения и аккумулятор

Сразу скажем, что в офисном режиме со своей задачей система охлаждения справляется на ура, хотя и не сказать чтобы бесшумно. А вот в разгар игры ноутбук на свои колени лучше не ставить – при высокой нагрузке температура поверхности может подниматься до 50 градусов. Можно воспользоваться технологией Cooler Boost 3, но платой будет классический «звук пикирующего бомбардировщика».

В качестве аккумулятора GE72 6QF досталась стандартная 6-ячеечная литий-ионная батарейка емкостью 4730 мА·ч. Учитывая мощное железо и требовательный дисплей, небольшое время автономной работы не стало сюрпризом. Интенсивная игра в **Metal Gear Solid V** выжимает батарейку меньше чем за час, а на полную зарядку требуется около полутора. В обычном офисном режиме при средних настройках яркости и с включенным Wi-Fi ноутбук способен протянуть около 2,5 часов. В общем, несмотря на сравнительно малый вес и тонкий профиль, на роль мобильного устройства лэптоп вряд ли подходит.

MSI GE72 6QF – добротная игровая машинка, плотно собранная, укомплектованная профессиональной клавиатурой и современным железом, качественным дисплеем и хорошей стереосистемой. Учитывая многочисленные аппаратные и программные бонусы, ноутбук обещает стать выгодным приобретением.

ПЛЮСЫ

+ профессиональная игровая клавиатура
+ производительный процессор и видеокарта
+ хорошая матрица с разрешением Full HD
+ тонкий профиль и малый вес

МИНУСЫ

– сложность апгрейда
– шумная система охлаждения
– малое время работы в автономном режиме

ОСТАНОВКА В БУДУЩЕЕ

Next@Acer, или «Игромания» на презентации Acer в США

Москва – Нью-Йорк – Москва. Двадцать часов в самолете, тридцать километров пешком за два с половиной дня, и все это ради одной цели – презентации Next@Acer. Стоило ли мероприятие таких усилий? Определенно. Для Acer оно стало своеобразным планом на целый год, а для нас с вами – еще одним подтверждением, что на рынке творится нечто странное. Что именно, расскажем в конце статьи, а пока – о самой презентации.

Из всех орудий

На удивление, открыли ее вовсе не новыми ноутбуками, а необычным для нас направлением – велокомпьютером Xplova X5. Внешне он напоминает защищенный смартфон. Крупный яркий корпус, большой дисплей и здоровенный глазок камеры на верхнем торце. Функционал? Богатый, но странный. Помимо стандартного измерения скорости, пульса, затраченной энергии и пройденного километража, X5 сохраняет маршруты в облаке, строит красивые графики успехов (или неудач, уж как повезет), а также снимает происходящее вокруг. Камера запускается как в ручном, так и автоматическом режиме. К примеру, набрали вы скорость в 40 км/ч – стартовала запись, прыгнул пульс под 150 – опять сохранили для потомков. Кто и по какой причине будет смотреть подобные нетленки, сказать затрудняемся, но велосипедистам эта штука определенно нравится, в прошлом году подобных компьютеров Acer продала 20 000 штук.

ACER GRANDPAD

Следующим неожиданным направлением от Acer стали… «дедушко-планшеты». И это не глупое журналистское определение, а реальное название серии – Acer grandPad. И вот это начинание гораздо интереснее и серьезнее велокомпьютера.

На первый взгляд все банально. Взяли семидюймовый планшет, упростили до предела Android-интерфейс, чтобы пожилые люди не путались, и отправили в продажу. Примерно так об этом сегодня все пишут и шутят. В действительности же Acer сделала гораздо больше. Во-первых, она выкинула проводную зарядку и будет поставлять grandPad только с магнитными док-станциями, что удобнее для пожилых людей. Во-вторых, при поставке в планшет планируется заранее загружать все нужные контакты сразу с фотографиями. В-третьих, grandPad не собираются продавать напрямую, а будут раздавать по подписке. За 60 долларов в месяц предоставят не только планшет, но и полностью оплаченную LTE-симку с подключенным спецтарифом. В целом идея очень крутая и полезная, жаль, до России вряд ли доберется.

PREDATOR G1

PREDATOR 17 X

PREDATOR Z850

Для нас

Ну а теперь перейдем к самой обширной и интересной для нас части – игровой. Как и большинство производителей техники, в эту тему Acer ушла с головой, так что новостей тут хоть отбавляй.

Начнем с того, что у Acer теперь есть игровые мышки, клавиатуры и даже гарнитуры. И поступили с ними грамотно – не стали придумывать велосипед и лепить его на китайских нонейм-заводах, а заказали все модели у датской SteelSeries. Получилось и красиво, и надежно.

Дальше. Acer всеми руками за VR-технологии. На презентацию привезли все хоть мало-мальски известные шлемы и объявили, что все компьютеры и игровые ноутбуки компании оптимизированы под виртуальную реальность. В жизни это, правда, означает, что во всех системах просто стоят видеокарты от NVIDIA, в драйверы которых прописан VR, но сути дела это не меняет. Шлемы в Acer любят и считают, что у них есть будущее. А это хороший знак, так как мы тоже за VR во всех его проявлениях.

Увидели мы и еще один приятный для нас тренд – мини-ПК. В эту категорию у Acer попал компьютер Predator G1 шириной всего 11 см и высотой около 42 см. Прикольно, что поставляют его в чемодане на колесиках, в который, кроме самого ПК, умещаются еще и мышка с клавиатурой. У нас в стране фишка относительно бесполезная, а вот на Западе она пользуется популярностью на LAN-вечеринках. Кстати, конфигурация у мини-ПК достойная: много оперативки, Core i7 и полноразмерная видеокарта любого уровня (вплоть до GTX TITAN X). В достоинства системы запишем и необычный внешний вид с кучей откидывающихся панелей и подставками под наушники. Сделано все это, правда, из хлипкого пластика, но выглядит здорово.

Для тех, кому не по нраву маленькие компьютеры, Acer показала и стандартные варианты систем. Predator G3 и G6 собираются в аналогичные по дизайну и материалам корпуса, только уже в формфакторе Middle Tower. Что-то интересного о них рассказать не получится – стандартные комплектующие, обычные возможности. От массы аналогичных устройств отличаются только дизайном, именем и нормальной гарантией.

Значительно сильнее нас заинтересовало другое направление – проекторы. О классическом Predator Z650 на этот раз скромно умолчали, зато показали куда более перспективную модель, Predator Z850. По характеристикам – стандартный DLP-проектор с кучей характерных минусов и плюсов. Разрешение – Full HD, есть поддержка 3D Stereo, в динамичных сценах видна «радуга», лампа живет от 20 000 часов, а яркость (общая, не цветовая) равна 3000 люмен. В общем, стандарт.

Привлекает другое: Z850 – первый на нашей памяти игровой проектор, так сказать, ближнего поля. Его не надо вешать на противоположную от экрана стенку. Встает он на привычное для обычного телевизора место (где стоят все консоли и ТВ-ресиверы) и при помощи линзы разворачивает на стене изображение размером до 90 дюймов. Минусы? Есть один – цена. По каким-то, не совсем нам понятным, причинам Acer отказалась от обычной лампы и поставила лазер. Ценник сразу взлетел до 5000 долларов. Для лазерника это не дорого (в среднем они стоят по 10 000 долларов), но для игрового проектора, по нашему мнению, устрашающе.

Впрочем, Z850 не единственный дорогой продукт от Acer. На презентации мы нашли ноутбук Predator 17 X, за который в нашей стране будут просить 300 000 рублей. За что? За новое веяние – полноценную, десктопную, GTX 980 (да-да, без приставки M). Причем в исполнении Acer видеокарта должна брать очень приличную частоту в 1338 МГц по процессору. Чисто для справки: под СВО в ASUS GX700 этот же чип берет всего 1227 МГц, а в домашнем исполнении стандартом для него считается 1216 МГц. Взяли такие частоты благодаря необычной системе охлаждения. Помимо стандартных двух турбин на CPU и GPU, в ноутбуке стоит еще один вентилятор – по центру передней грани, прямо между двумя фронтальными динамиками.

XPLOVA X5

●●●

А теперь подведем итоги. Next@Acer оказалась непривычно богатой на события и очень интересной. Но, как ни странно, такое многообразие скорее пугает. Складывается ощущение, что индустрия находится на распутье и производители банально не знают, что же такого придумать для хороших продаж. Отсюда и велосипедные компьютеры, и планшеты для пожилых людей, и компьютеры в чемоданах, и даже ноутбуки на основе домашних видеокарт. Если перевести на обычный язык: «ищем идею, которая выстрелит и обеспечит хорошие продажи». Хорошо это или нет – сложно сказать. Но мы, любители железа, пока явно в выигрыше.

● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Комплект из оверклокерского процессора AMD Athlon II X4 860K и материнской платы ASUS A88XM-A с чипсетом AMD A88X послужит основой для «Дешево и сердито». Еще и денег на терабайтный жесткий диск останется.
- Новая видеокарта Gigabyte GV-N960OC-2GD с разогнанным GPU GeForce GTX 960 добавит fps в конфигурации «Накопил!».
- «Смерть тормозам» соберем на базе материнской платы ASUS H170-PRO и оперативной памяти CRUCIAL Ballistix Sport формата DDR4. Видеокарта Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD – одна из лучших в своем ценовом сегменте. Но с такой скоростью падения цен на комплектующие «Смерть тормозам» скоро дорастет до GTX 970.
- «Все на максимум» и «Займи, но купи!» в плане производительности отличаются только процессорами. Но, как говорится, все решают нюансы. А их много: более мощный процессорный кулер, предтоповая в линейке материнская плата Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU, двухтерабайтный жесткий диск и вместительный корпус Zalman R1, с дизайном, призванным минимизировать шум от компьютера.
- Дисковую подсистему «Тебя я видел во сне» соберем из классического жесткого диска Seagate Enterprise NAS ST8000NE0001 с объемом 8 ТБ и увеличенным сроком наработки на отказ и SSD-драйва Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G формата M.2. Помимо увеличения скорости, подобные SSD повышают надежность системы за счет избавления от лишних проводов и разъемов.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	4950 ($77)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	600 ($9,4)
Материнская плата: ASUS A88XM-A (mATX, Socket FM2+, AMD A88X, 4x DDR3-1333/2133 МГц до 64 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3950 ($61,5)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1400 ($21,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-N950XTREME-2GD (NVIDIA GeForce GTX 950, 1203–1405/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	12 600 ($195,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($57,6)
Корпус: Accord P-28B (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1600 ($24,9)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1500 ($23,4)
Системный блок:	30 300 ($471,1)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 870K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,9–4,1 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	1000 ($15,6)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	300 ($4,7)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1400 ($21,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($31,1)
Со всеми наворотами:	35 000 ($544,1)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1250 ($19,5)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1300 ($20,3)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($34,2)
Монитор: ViewSonic VA2265SH (VA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI)	9100 ($141,5)
С периферией:	48 850 ($759,4)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8600 ($133,7)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($7,8)
Материнская плата: ASUS TROOPER B150 D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	6850 ($106,5)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1400 ($21,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-N960OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1190–1253/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	14 500 ($225,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($57,6)
Корпус: Accord P-28B (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1600 ($24,9)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($38,9)
Системный блок:	39 650 ($616,4)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1600 ($24,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	400 ($6,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1400 ($21,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($31,1)
Со всеми наворотами:	45 050 ($700,3)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1000 ($15,6)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1250 ($19,5)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3250 ($50,6)
Монитор: LG 23MP47D-P (IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 600 ($164,8)
С периферией:	61 150 ($950,6)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 66 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	13 500 ($209,9)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	900 ($14)
Материнская плата: ASUS H170-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel H170, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8600 ($133,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3600 ($56)
Видеокарта: Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD (AMD Radeon R9 380X, 970–980/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	19 300 ($300,1)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($57,6)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2600 ($40,5)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($38,9)
Системный блок:	54 700 ($850,4)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	550 ($8,6)
Замена видеокарты: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102–1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600 ($71,6)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	2600 ($40,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($31,1)
Со всеми наворотами:	64 450 ($1001,9)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2200 ($34,2)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1700 ($26,5)
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	4500 ($70)
Монитор: LG 24MP47HQ-P (IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м2, 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 900 ($185)
С периферией:	84 750 ($1317,5)

Tic Tac Toe

Весьма неоднозначная новость от **Intel**. Компания отказывается от двухэтапной схемы развития своих процессоров. К уже привычному «тик-так» добавляется третий этап окончательной доводки чипа. С одной стороны, это продлевает актуальность сокета и облегчает апгрейд. Обещанный к концу года **Intel Kaby Lake** будет выпускаться все с тем же **LGA1151**. С другой стороны, это очень похоже на очередную победу маркетологов над инженерами. Ведь третий этап не подразумевает существенных изменений в архитектуре и технологии производства.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 03.05.16, по курсу
$1 = 64,33 рублей

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 200 ($236,3)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ)	1250 ($19,5)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	11 300 ($175,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3600 ($56)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190–1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 900 ($449,3)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($57,6)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2600 ($40,5)
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3600 ($56)
Системный блок:	70 150 ($1090,5)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3000 ($46,7)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	2600 ($40,5)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3600 ($56)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	200 ($3,2)
Со всеми наворотами:	79 550 ($1236,6)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3900 ($60,7)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	2100 ($32,7)
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45–27 000 Гц)	6400 ($99,5)
Монитор: BenQ GL2460HM (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x1 Вт)	10 800 ($167,9)
С периферией:	102 750 ($1597,3)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24 000 ($373,1)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1700 ($26,5)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	13 900 ($216,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	6200 ($96,4)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190–1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 900 ($449,3)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5700 ($88,7)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	4400 ($68,4)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4500 ($70)
Системный блок:	89 300 ($1388,2)
Замена видеокарты: MSI GTX 980 GAMING 4G (NVIDIA GeForce GTX 980, 1190–1317/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	8200 ($127,5)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	6200 ($96,4)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston SSDNow SM2280S3G2/240G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 330 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5900 ($91,8)
Замена кулера: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	800 ($12,5)
Со всеми наворотами:	110 400 ($1716,2)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5500 ($85,5)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6500 ($101,1)
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40–27 000 Гц)	6800 ($105,8)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	13 700 ($213)
С периферией:	142 900 ($2221,4)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

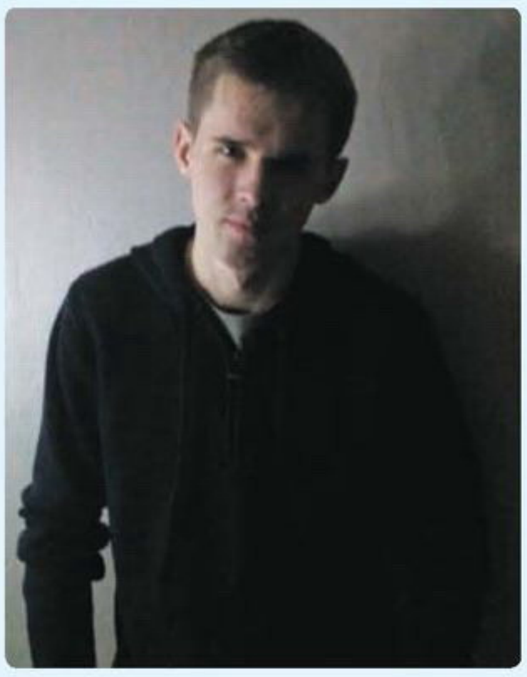
ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	27 500 ($427,5)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2500 ($38,9)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	13 900 ($216,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	6200 ($96,4)
Видеокарта: Gigabyte GV-N98TWF3OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 980Ti, 1102–1190/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	47 600 ($740)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5700 ($88,7)
Корпус: Thermaltake Urban S31 VP700M1N2N (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, док-станция для HDD)	6700 ($104,2)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4500 ($70)
Системный блок:	114 600 ($1781,5)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5600 ($87,1)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	6200 ($96,4)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate SV35 ST3000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2400 ($37,4)
Установка SSD: 256 ГБ Plextor M6GV PX-256M6GV (SATA Rev. 3, M.2, запись – 335 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	6300 ($98)
Со всеми наворотами:	135 100 ($2100,2)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5500 ($85,5)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	12 000 ($186,6)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	8400 ($130,6)
Монитор: Samsung S27D590C (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, аудио 2x 5 Вт)	21 000 ($326,5)
С периферией:	182 000 ($2829,2)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	85 000 ($1321,4)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 100 ($157,1)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	34 700 ($539,5)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	43 400 ($674,7)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXXTREME-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1165/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	196 000 ($3046,8)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	24 000 ($373,1)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Enterprise NAS ST8000NE0001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	33 000 ($513)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	7650 ($119)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	35 900 ($558,1)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	18 600 ($289,2)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	18 000 ($279,9)
Мышь: Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	7000 ($108,9)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	39 500 ($614,1)
Мониторы: 3x Samsung S34E790C (VA, 34 дюйма, 3440x1440, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, 2x 7Вт)	178 500 ($2774,8)
Со всеми наворотами:	731 350 ($11 368,8)

Почта «Игромании»



Алексей **Пилипчук**

Не знаю, как у вас, а у меня июнь ассоциируется совсем не с отдыхом и не с морями. Ведь тут вам и сессия – самое, наверное, адское и напряженное время в жизни многих студентов, и E3 с ее конференциями, событиями, анонсами и мероприятиями – тоже пора веселая, хотя куда более приятная, конечно. Тем не менее, даже несмотря на все трудности, душа радуется теплу и позеленевшему миру вокруг. Эх, вот если б можно было поставить время на паузу…

Полина **Малахова**

Обожаю июнь. Во-первых, куча новостей о готовящихся играх, а в этом году – и консолях. Во-вторых, самое начало лета создает прекрасную иллюзию, что все еще впереди, я успею и отдохнуть, и наиграться во все, и с друзьями повидаться, и скататься во всякие классные места (о, эти всегдашние шашлыки и веловылазки!). Желаю, чтобы не только у меня, но и у вас обязательно хотя бы половина задуманного сбылась.

ПИСЬМО №1

Сам я увлекаюсь играми давно, еще со школы, со времен «Денди». Сейчас мне 32 года, но увлечение играми не прошло. У меня есть несколько консолей разных поколений, играю и на ПК, при этом практически совсем не играю в игры для мобильных телефонов и планшетов. Мне просто они не интересны.

А вот, по моим наблюдениям, современные тинейджеры, наоборот, реже интересуются «большими» играми и гораздо чаще играют на телефонах и планшетах. Многие знакомые, у которых есть дети от 5 до 15 лет, рассказывают именно об увлеченности играми на мобильниках. А консолями не интересуются, даже при условии их наличия дома.

Мне это совершенно непонятно, ведь «большие» игры гораздо интереснее, в них лучше геймплей, лучше графика, лучше сюжет. А вы что думаете по этому поводу? – Михаил ДАВЫДОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Не думаю, что проблема кроется в современных детях. Если помните, раньше серьезными проектами тоже увлекались далеко не все. Для кого-то они были слишком сложными, а кто-то был попросту не готов тратить на игры кучу свободного времени. Только выбор тогда был куда меньше и предложить таким людям было нечего. Так что они, не найдя себе нишу, отправлялись искать другие занятия.

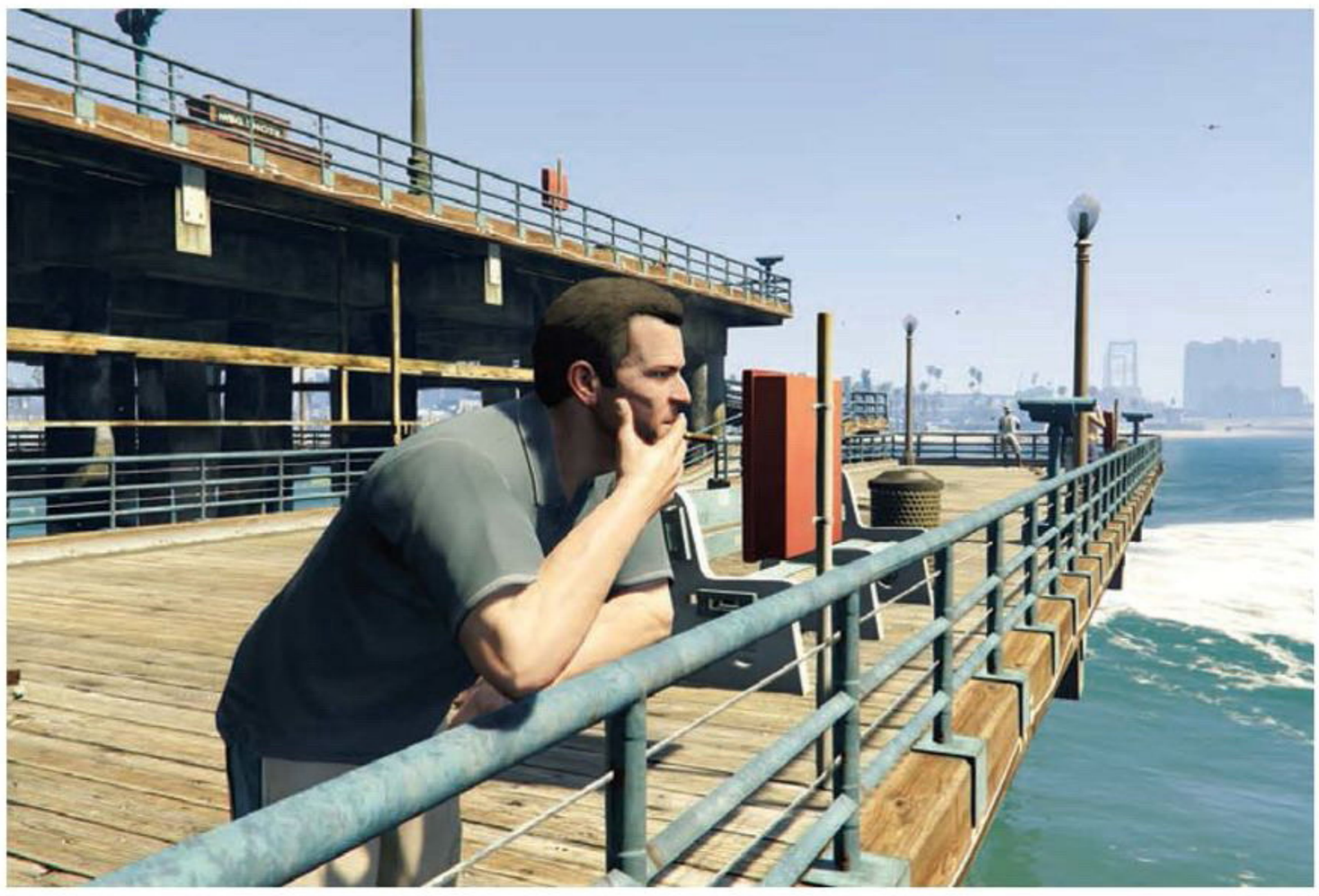
Теперь же, когда появились мобильные «погремушки», у которых и порог вхождения, и продолжительность игровой сессии значительно ниже, у игр есть шанс вернуть эту аудиторию. Ведь для маленьких детей или далеких от индустрии взрослых такие «несерьезные» проекты просто идеальный вариант.

На деле это только кажется, что консоли потеряли поклонников, – самих игроков стало гораздо больше, во многом за счет мобильного сегмента. И бить тревогу я бы не торопился. Наоборот, хорошо, что игры постепенно превращаются из увлечения для группы избранных во что-то по-настоящему массовое.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

То, что интереснее вам, не значит, что это интереснее для подрастающего поколения. Я вот тоже замечаю за собой привычку бросать игры, которые кажутся мне излишне сложными в освоении. Последний пример: очень красивая и техничная **Endless Legend** так и лежит у меня в библиотеке мертвым грузом. Запустила ее однажды, поняла, что тут надо конкретно засесть за обучение, – и решила, что лучше сыграю партейку-другую в привычную **Civilization 5**.

Субъективное время постоянно ускоряется, чем ниже порог вхождения в игру, а для запуска **Hearthstone** и **Clash of Clans** достаточно уже имеющегося у всех смартфона или планшета – так что у них больше шансов привлечь внимание широкой аудитории. Для консоли же нужен телевизор (не занятый родственниками!), сама консоль (весьма дорогая), игра (тоже недешевая), геймпад (который еще должен быть заряжен), отдельная учетная запись… Время вхождения в игру растет, как снежный ком. Зачем напрягаться, если можно запустить пусть и менее технологичную, но зато такую доступную игру – всего одним касанием пальца!



БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ КРУПНЫХ ПРОЕКТОВ сейчас создается с прицелом на взрослую аудиторию. В отличие от мобильных игр, которые предназначены для людей всех полов и возрастов. Так что, может быть, дети до серьезных историй еще просто-напросто не доросли. Там ведь и темы бывают не очень понятные, да и опыта жизненного зачастую не хватает, чтобы проникнуться некоторыми моментами

ВОТ ТАКУЮ ПРЕЛЕСТЬ с помощью Fallout 4 создал для нас Сергей

ПИСЬМО №2

У меня, как и у многих настоящих игроков, для которых компьютерные игры – неотъемлемая часть жизни и способ отличного отдыха, в последнее время назрел вопрос, которым я бы хотел поделиться с вами, услышать вашу точку зрения. У каждого из нас, безусловно, есть любимая игра. И в последнее время можно проследить тенденцию (как мне кажется), когда разработчики пытаются усидеть на двух стульях, стремясь угодить фанатам серии, но в то же время сделать игру более массовой. Например, в Fallout 4 была сделана масса упрощений, чтобы ничто не отвлекало и не затрудняло прохождение. Шикарные диалоги, глубокая система прокачки персонажа, интересные и неожиданные квесты – мне лично этого в последней части не хватает. Нам дали красивый красочный мир и предложили искать себе развлечения самим. It just works. Но не так, как многие из нас ожидали. Как вы считаете, упрощение игр, привлечение новых игроков красочностью и т.д. – это эволюция или деградация игры и серии в целом?

P.S. На фоне вышедшего Automatron и ожидания летней распродажи (Season Pass, конечно, не стоит тех денег, которые за него просят сейчас) хочу поделиться своим небольшим творчеством. Примером, когда в игре приходится искать развлечение самому. Скриншот из игры. 449 бутылок Nuka-Cola, 8 часов на продумывание расположения, расстановку бутылок и ожидание облачной ночи. – Сергей АТРОХИН

И СНОВА МАКСИМ ГРАЧЕВ прислал свой фан-арт. На этот раз он посвящен игре Unravel.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Почему-то любое серьезное изменение игроками воспринимается только как оттенок черного: мол, что за деградация, должна быть эволюция! На минуточку, вымирание – это тоже неотъемлемая часть эволюционного процесса. Те жанры, которые хорошо адаптированы под текущую реальность, выживают. Те, что плохо, – уходят либо изменяются до неузнаваемости. Когда-то и черно-белые фильмы из десяти секунд были венцом технологий и настоящим аттракционом. А что мы имеем сейчас? Так же и с другими видами развлечений. Они меняются, но спиралевидность их развития все равно наблюдается: возвращение хардкорных игр вроде **Dark Souls**, засилье игр с псевдошестнадцатибитной (и даже восьмибитной) графикой, возвращение к старым рисованным квестам. Поэтому не переживайте за старое и доброе. Если оно по-настоящему «доброе», то обязательно вернется. А за скриншот – спасибо! Очень круто получилось!

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Я все же думаю, что попытки расширить аудиторию – это скорее плюс. Если вы можете что-то сделать проще, понятнее и интереснее, то почему бы не сделать. Если есть новые идеи, которые добавят серии поклонников, то определенно их стоит реализовать! Fallout 4 от возможности строить поселения ведь нисколько не пострадала. И от того, что считать цифры и копаться в гигантских деревьях прокачки больше не нужно, тем более.

Другое дело, что я бы не назвал все упрощения последних частей Fallout попытками угодить новой аудитории. Мне кажется, здесь имеют место и обычные недоработки. Спору нет, Fallout 4 – далеко не самый лучший вариант для новичков. Хотя бы из-за того, как разработчики грубо и без всяких объяснений выкидывают игрока в свой мир.

И диалоги с квестами пострадали вовсе не из-за желания что-то сделать понятнее. На мой взгляд, **Bethesda** просто не смогла их выполнить на должном уровне. Вот так. Хотя и в нынешнем виде Fallout 4 мне очень-очень нравится. Смысл жаловаться на «ушедшие в прошлое прелести», когда и новых достаточно, чтобы провести в игре какое-то страшное количество часов?

В ОТЛИЧИЕ ОТ ОРИГИНАЛЬНЫХ АКТЕРОВ, у которых есть возможность буквально погрузиться в роль и игровую сцену, отечественных исполнителей часто запирают в комнатушке наедине с микрофоном. В таких условиях выдать тот же уровень исполнения, к сожалению, практически невозможно

ПИСЬМО №3

Здравствуйте, «Игромания»! Успеха и процветания вам. Во многих играх русская озвучка вызывает негативные отзывы. С чем это связано? Наверняка у вас есть любимые игры и персонажи, кому бы вы хотели подарить свои голоса. – Павел ЖОГОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Зачастую русская озвучка неприятна тем, что записывается вне контекста. Актеры просто не видят, что делают в это время их персонажи на экране. Оттого и опостылевшее переигрывание, и несоответствие тона игровой ситуации. Это рушит всю картинку естественности. Ведь чем хороша та же **GTA 5** – артисты буквально участвуют в постановке, как в театре или сериале, а не читают текст с бумажкой, запершись в звуковой с микрофоном.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Кстати, да! Сразу на память приходит рассказ разработчиков из **Naughty Dog**, как они «снимали» **The Last of Us**. Там, если герои говорили друг с другом после длительного забега или драки, голоса действительно были запыхавшиеся, словно они только что пробежали марафон. Актерам реально приходилось перед этим носиться по «сцене» или сражаться. Само собой, сделать что-то подобное в студии с микрофоном крайне сложно. Если вообще возможно.

Сказываются и другие трудности. Например, переводить и озвучивать проект часто приходится в условиях сильно ограниченного времени (поэтому мы и вынуждены слушать одни и те же голоса – искать кого-то нового элементарно некогда), без возможности пообщаться с разработчиками. А иногда актеры ни персонажа, ни саму игру не видят, что, понятно, задачу им нисколько не упрощает.

Да и отношение к нашей индустрии на Западе несколько другое, как мне кажется. У нас для многих специалистов игры – это так, безделушки и подработка. А значит, можно и не стараться вовсе. Причем речь идет не только об артистах – претензии тут часто возникают и к людям, ответственным за организационные процессы. Хотя есть, конечно, множество исключений. Тот же Петр Иващенко (он же Петр Гланц), который с играми дружит уже давно и крепко.

Но в целом ситуация меняется. И явно в лучшую сторону. Того и гляди скоро времена плохих локализаций навсегда останутся в прошлом. По крайней мере, очень хочется в это верить.

А вот кому бы я хотел подарить свой голос? Я всю жизнь хотел сыграть Дарта Вейдера из «Звездных войн» или Джокера из вселенной Бэтмена. Только вот вряд ли у меня это когда-либо выйдет даже на любительском уровне: голос совсем не тот. Но мечтать же не вредно?

ПИСЬМО №4

Я уже достаточно давно читаю ваш замечательный журнал и помню, как меня смущала при одном из прошлых главных редакторов такая вещь. В рецензиях на сайте игра разносилась чуть ли не в пух и прах, серьезный акцент делался на минусах и в конечном итоге ставилась оценка 6,5 (не говорю, что не заслуженно). А потом рецензия появлялась в журнале, игра получалась не такая уж и плохая и получала 7,5 – 8 баллов. Я еще думал, неужели нет никакой редакционной политики и каждый автор действительно высказывает свое мнение?

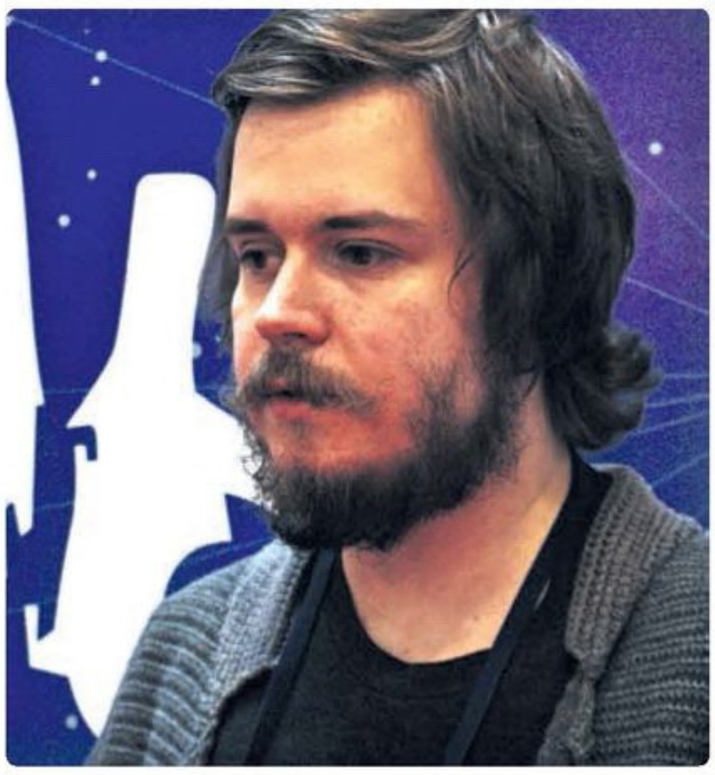
А сейчас я стал обращать внимание, что рецензии в журнал попадают напрямую с сайта с помощью Ctrl+C – Ctrl+V. Я понимаю, что писать рецензию заново – лишние и неоправданные трудозатраты. Может быть, в таком случае имеет смысл писать больше околоигровых статей? Больше рассказывать о вселенной игры? О муках ее разработки?

Только не подумайте, что я учу вас делать вашу работу! Просто по большей части читаю свежие рецензии на сайте, а в журнале пролистываю дальше. – Сергей КОШУКОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Насколько я помню, подобную реформу провел еще Геворг в целях оптимизации ресурсов. Проще доверить написание обстоятельного текста одному проверенному автору; вычитывать, править и затем верстать нужно не два текста, а один, да и копий игры для этого требуется в два раза меньше. Поэтому нет сейчас такого жесткого разграничения на авторов «журнальных» и авторов «портальных». Мне этот подход нравится, да и в журнале больше места остается под спецматериалы. Именно их удобнее всего читать в таком формате.

ЯН КУЗОВЛЕВ



Привет! Очень часто в комментариях на сайте и в соцсетях читатели рассказывают про дублирование контента, о каком-то раскрытии заговора и пытаются уличить нас в чем-то страшном. Хитрить не буду и скажу прямо: да, достаточная часть текстов повторяется. Писать отдельно на сайт и отдельно в журнал некоторые вещи смысла нет. Вот Захар у нас единственный от России съездил посмотреть **Dishonored**

2 – и никто другой про новую игру просто не напишет. Такая же история с рецензиями и другими форматами. Но здоровенные тексты с детальным разбором (как рассказ о том, почему у SEGA все грустно) остаются эксклюзивно в принте.

Тут важно понимать, что журнал больше работает как площадка для распространения информации. Кому-то удобно читать информацию на сайте, кто-то выписывает бумагу или электронную версию. Выбор есть всегда – и это прекрасно. Другие печатные издания – и я говорю не про игровые, а вообще про принт в целом – работают по такой же схеме. Журнал «Афиша» долгое время почти целиком пересекался с сайтовым контентом.

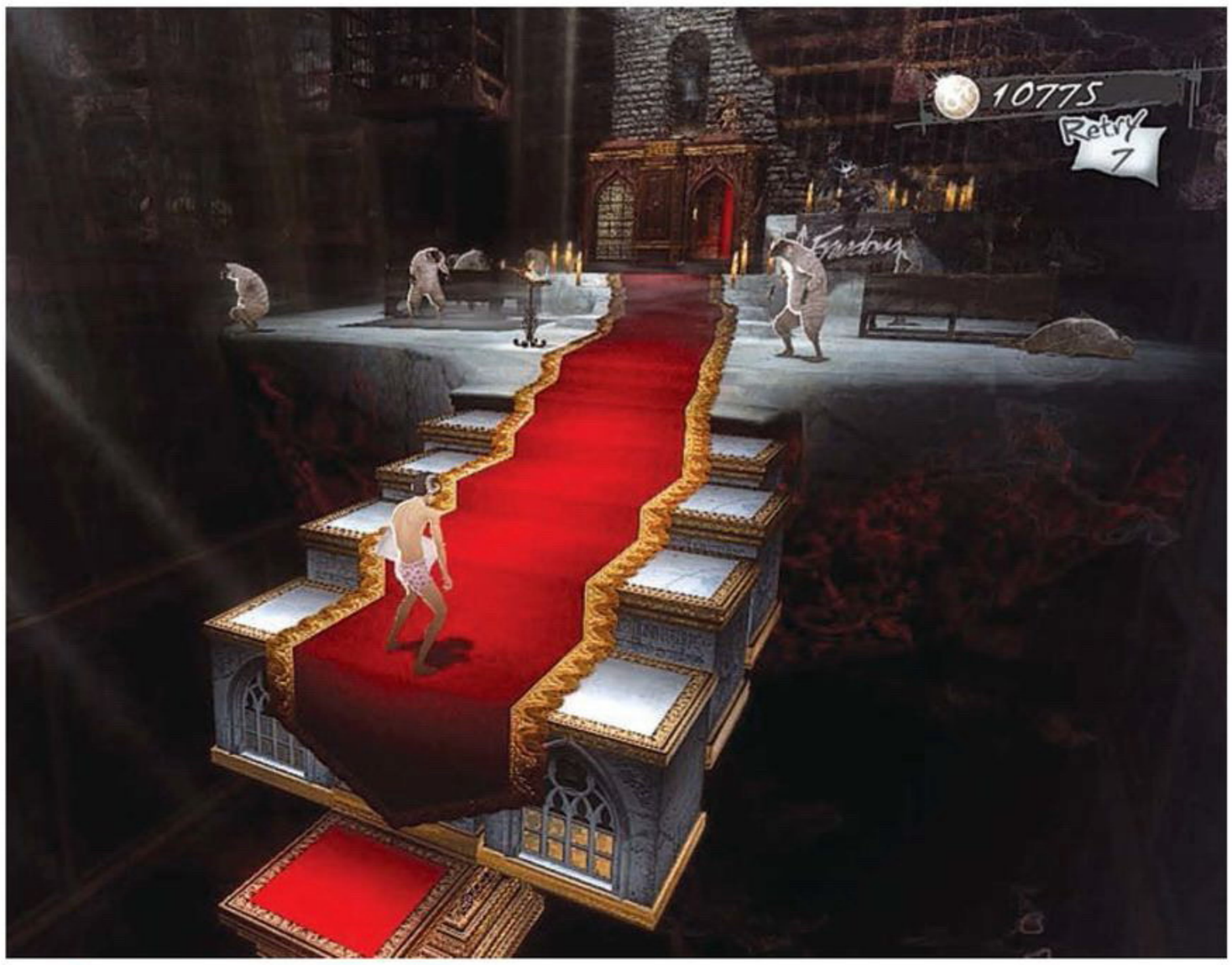
Ну и не самый последний аргумент в таком подходе: у нас есть ресурсы, которые мы тратим не для того, чтобы зацикливаться на одной и той же теме, а делать больше разных материалов. И я говорю не только про деньги, но и про время команды, за которое вполне можно написать эссе или другой интересный текст по игре.

Отсюда вопрос – зачем тогда вообще покупать журнал? В последнее время мы стараемся подавать информацию в журнале красиво, делать каждый выпуск таким, чтобы его было приятно поставить на полку и время от времени возвращаться к нему. Это теперь скорее имиджевая штука для коллекции, потому что времена, когда сайты были маленькими, а журнал со «Сталкером» на обложке большим, уже давно прошли. Повторить это невозможно даже с командой самых талантливых людей на свете. В совсем других реалиях живем теперь.

По поводу редакционной политики: в крупные проекты играют несколько человек, текст вычитывается командой из двух главредов и шеф-редактора. Что до околоигровых статей – тут мы постоянно экспериментируем с форматом, переизбыток таких историй тоже воспринимается негативно.

ПИСЬМО №5

У меня просьба, можете в одном из номеров написать список игр? Сложных игр. Но сложных тем, что там нужно работать мозгами, т.е. игры типа Super Meat Boy не подойдут. Интересно было бы увидеть игры типа Fallout 2 или что-то другое наподобие этого. Идеально подошли бы игры в жанре «квест». Заранее спасибо! – Владимир ТИТОВ



НЕ ДАЙТЕ АНИМЕШНОМУ СТИЛЮ СЕБЯ ОБМАНУТЬ – думать Catherine заставляет часто. Причем не только во время головоломок, но и над достаточно интересным, взрослым сюжетом

ПОЛИНА МАЛАХОВА

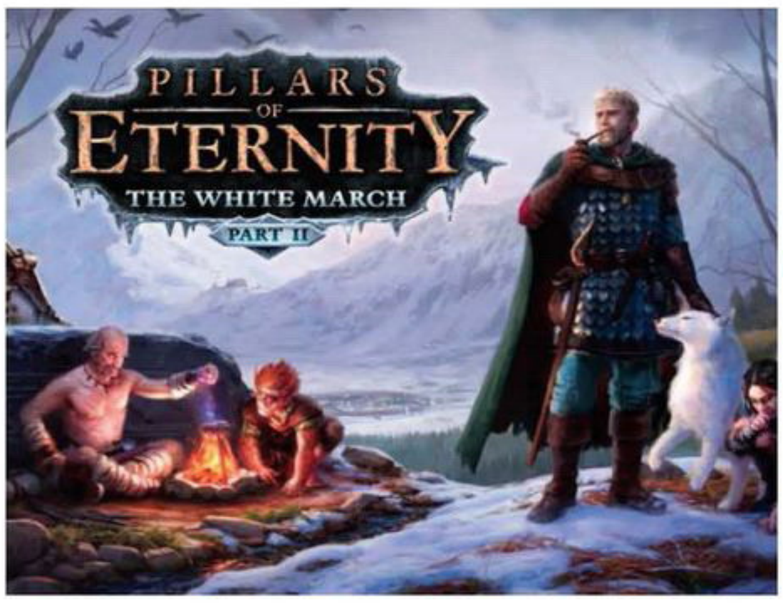
Наверное, проще составить список самых сложных, заковыристых игр по мнению редакции. Навскидку могу предложить перепройти все эпизоды **Myst**, обязательно попробовать откровенно безумную трилогию **Deponia** и запустить относительно свеженькую **The Witness**. Да и переиздания классики в духе **Day of the Tentacle** и **Grim Fandango** заставят ваши серые клеточки изрядно напрячься.

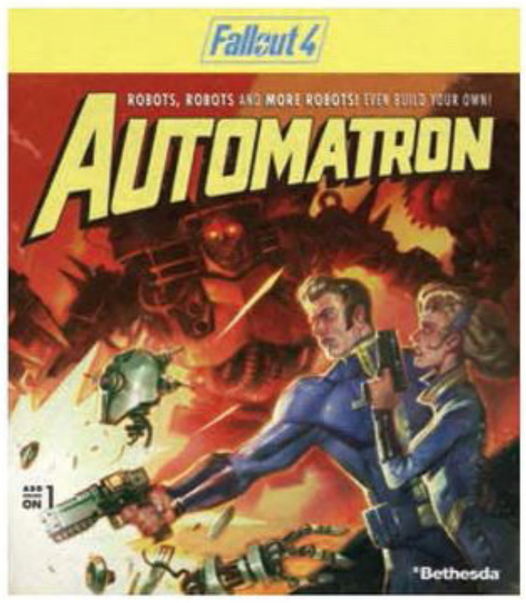
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Могу дополнить список. Пару лет назад вышла чудесная головоломка **The Talos Principle**. Она чем-то напоминает **Portal** (к слову, тоже отличный образец умной игры, если еще не пробовали – обязательно пройдите хотя бы вторую часть), но это только с виду. Еще я очень люблю всем советовать Antichamber – игру специфическую и странную, но с очень оригинальными головоломками.

По вкусу может прийтись и **Catherine**. Сюжетная завязка про измены, симпатичных японок и башни из ящиков звучит, возможно, чуточку нелепо, но, поверьте, задачки там очень сложные и жутко интересные, а сюжет раскрывает достаточно взрослые темы. Еще один прекрасный образец – **Braid**. Я до сих пор в восторге от головоломок со временем. Причем думать заставляют не только они, но и история, которую, кажется, поняли далеко не все.

Если отвлечься от квестов и головоломок, я бы посоветовал обратить внимание на тактическую серию **XCOM** и экшеновую **Dark Souls**. Да-да, пусть по скриншотам последней ее трудно назвать умной игрой, но думать там приходится много и часто. Иначе просто не пройти. ■





НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера (под первыми тремя номерами), в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии DLC для PC-игр: **The White March – Part 2** для **Pillars of Eternity**, **Automatron** для **Fallout 4**, а также дополнение **Cities Skylines: Snowfall**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! Вот наконец-то и наступило лето. Надеюсь, погода не подкачала и вам уже удалось ощутить все прелести июня. Темы нового «Штурма» в этот раз тоже жаркие. И да, ошибки нет, конкурсы действительно посвящены совсем разным вещам. Тест поможет вспомнить одних из самых интересных противников игрока. А фотопамять… впрочем, сами все увидите. Уверен, вам понравится!

Мозговой штурм

Тест
№06. Июнь

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 июня.*

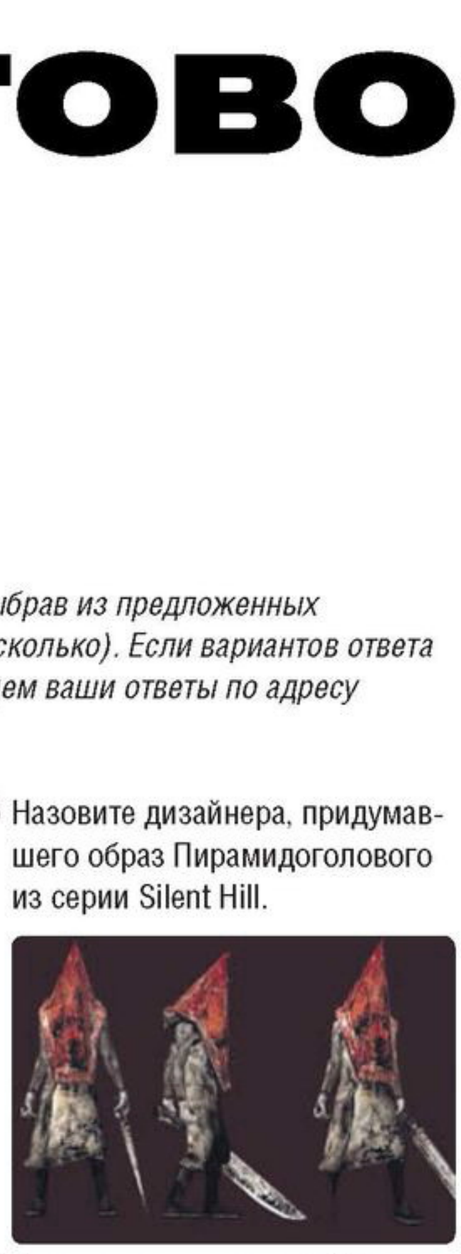
1 В какой игре в качестве противников выступали зомбированные… сельскохозяйственные комбайны?

2 Как зовут бога, которого избивает герой на картинке? Из какой игры был взят скриншот?

3 В каком месте состоялась первая схватка на световых мечах в Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast? Достаточно будет прислать нам только название планеты или космической станции, где состоялся бой.

4 Как зовут противника, изображенного на картинке?

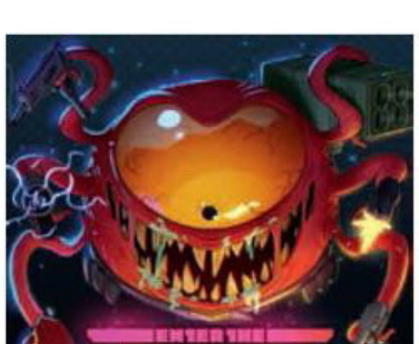
5 Назовите дизайнера, придумавшего образ Пирамидоголового из серии Silent Hill.



6 Кто из четырех рыцарей Гвина появляется в оригинальной Dark Souls (без учета DLC)?

7 Кому принадлежит цитата? В какой игре появлялся этот персонаж?
Английская версия: «You are quick mortal, quick to die!»
Русская версия: «Ты быстр, смертный, быстро и умрешь!»

8 Кто изображен на картинке? Назовите дату его смерти.



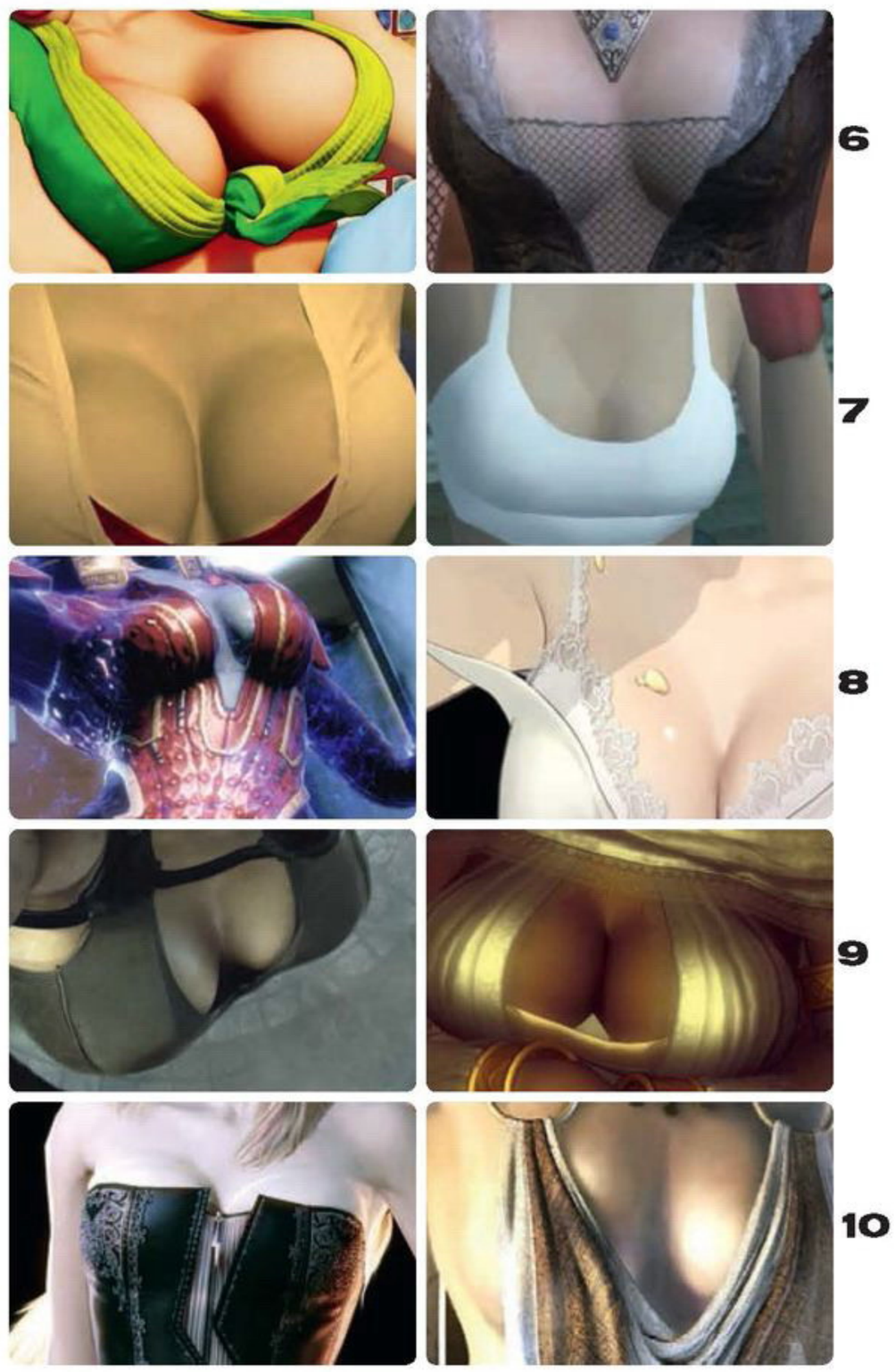
ПРИЗ

Победитель получит от нас две злые и быстрые игры под Steam – **Enter the Gungeon** и **Superhot**.

Фотопамять
№06. Июнь

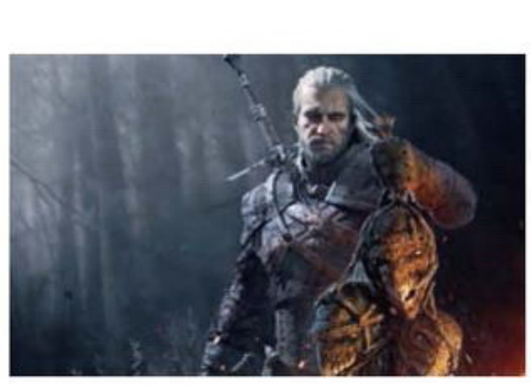
ПРАВИЛА

В этот раз, в соответствии с центральной темой, нужно угадать, какие города изображены на скриншотах, и отправить ответы по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 июня.*



ПРИЗ

Знающий толк в виртуальных женщинах счастливчик получит от нас цифровую копию игры «**Ведьмак 3: Дикая Охота**» с ключом на комплект дополнений в магазине GoG. (www.gog.com)



Подведение итогов конкурсов за №04/2016

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Сиэтл
2 Burnout: Paradise
3 а); в); д)
4 Восторг (The Rapture)
5 Париж; The Saboteur
6 Нью-Йорк

ПОБЕДИТЕЛЬ

Станислав БОБЫЛЕВ

ПРИЗ

Цифровая фоторамка **ViewSonic VFA770w-50E** с отличным качеством изображения, функцией ручного поворота и кардридером 5 в 1. (www.viewsoniceurope.com)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Нью-Йорк
2 Венеция
3 Париж (Нео-Париж)
4 Готэм (Аркхем-Сити)
5 Колумбия
6 Сайлент-Хилл
7 Дубай
8 Лондон

ПОБЕДИТЕЛЬ

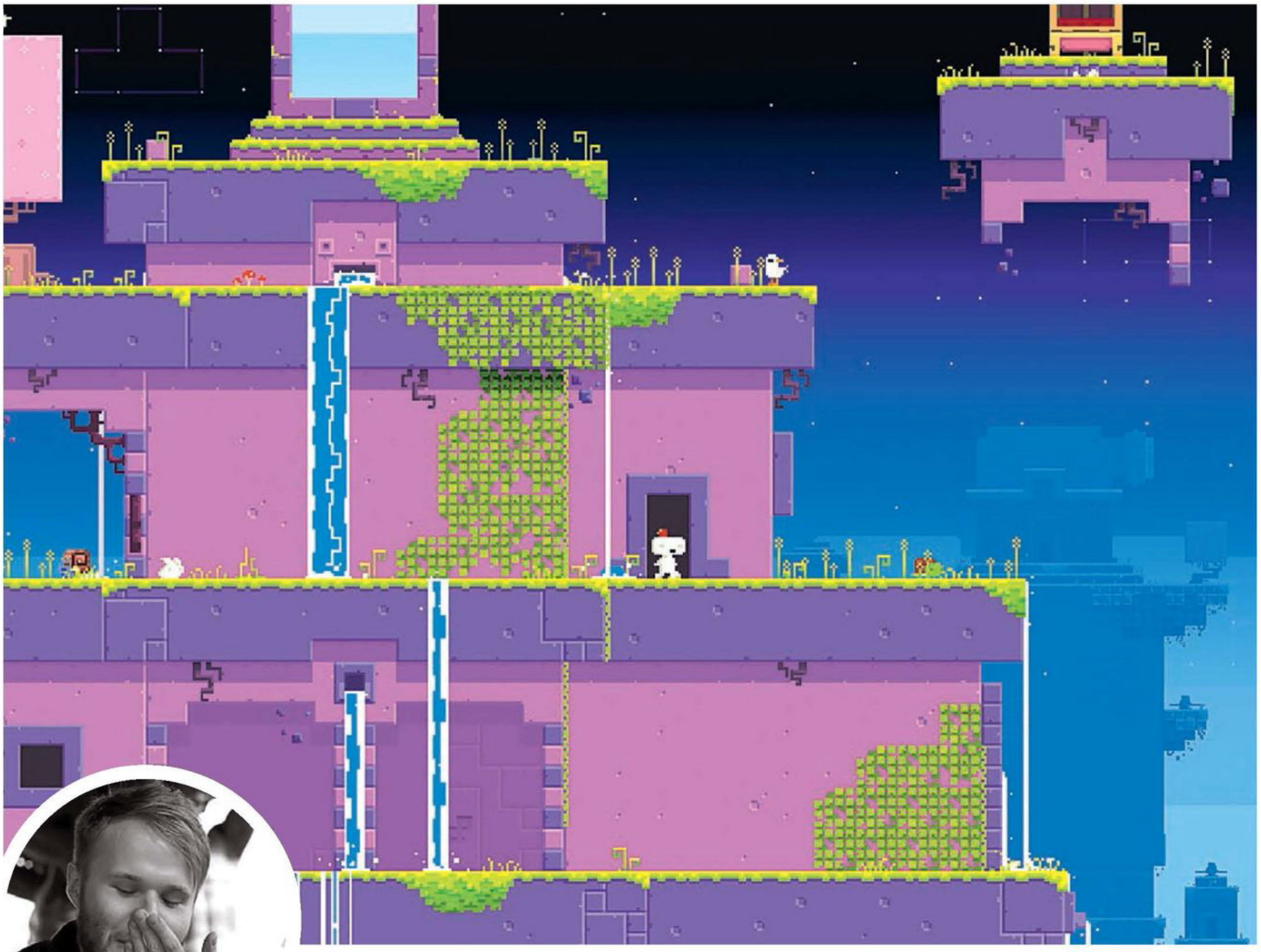
Алексей АЛЯКРИНСКИЙ

ПРИЗ

Цифровая фоторамка топ-уровня **ViewSonic VFM1036W-51E** с разрешением 10-дюймового экрана 1024x600, 128 МБ встроенной памяти для хранения и демонстрации изображений, возможностью проигрывания аудио- и видеофайлов, а также функцией будильника и календаря. (www.viewsoniceurope.com)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 06. Июнь**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в августовском номере журнала.



ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПИКСЕЛИ

Когда они всем надоели

Артемий Козлов

Если бы мне задали вопрос из заголовка где-нибудь на улице, я бы ответил: «Чтобы на них смотреть», – и пошел бы дальше. Тоже мне вопрос. Но оказывается, для кого-то это все еще проблема и повод для дискуссий. Когда мы обсуждали на сайте **Enter the Gungeon** и **Hyper Light Drifter**, некоторые заговорили об одном и том же: да что это такое, по этим играм девяностые плачут! И еще: скоро все игры пиксельными станут!

Попробуйте прочитать это вслух: «Почему они играют на акустической гитаре? Сейчас же у каждого нормального человека дома макбук с фрутилупсом».

Или так: «Вообще не понимаю, как можно любить масляную живопись. Я на такое еще в пятнадцатом веке у Дюрера насмотрелся».

Когда возмущаются по поводу пиксель-арта, звучит это примерно так же. С тех пор как кто-то решил спозиционировать свою игру с пиксельной графикой как «убойное ретро, камон налетай», такие вещи у большинства стали ассоциировать-ся с чем-то декадентским и умом, застрявшим где-то в районе тех времен, когда Новгородом еще правил князь Рюрик, притом что на самом деле тогда не было никакой Hyper Light Drifter. И **Undertale**, и **Pony Island** тоже не было.

Пиксельная графика не устарела – чушь. Она давно уже вне времени. Она перестала быть вынужденной мерой и стала одной из широко используемых выразительных техник. У нее свой дух, свои оттенки, своя экспрессия. Она вызывает свой набор ассоциаций.

Акварели из **Child of Light** заставляют вспомнить те самые книжки с картинками из детства (тех, у кого они были, конечно). От игр **Telltale** пахнет комиксами. А пиксель-арт – это видеоигры. Это целиком и полностью их стилистика, и даже вне игр – хоть в музее на стену повесь – связь никуда не денется. Больше настолько прочных ассоциаций с играми ничего не создает.

Видимо, сейчас я скажу что-то крамольное, но: пиксель-арт не убивает «нормальные» видеоигры. Я представляю, как вы сейчас удивились. В самом деле не убивает! **Electronic Arts** как делала, так и будет делать «Фифу» на Impact Engine, **Ubisoft** продолжит гробить сотни человеко-часов на соборы в **Assassin's Creed**, а в **Supergiant** вряд ли в ближайшее время перестанут косить под климтовский модерн, судя по тому, как выглядит их **Pyre**. Сколько студий – столько и техник. Пиксель-арт во всех вариациях – одна из них.

Спрайты из последних двухмерных выпусков **The King of Fighters** будут круто смотреться и через десять лет, и через сто, но к тому времени уже никто не будет так уметь. А однажды случится страшное: какая-нибудь **Square Enix** переиздаст какие-нибудь **Final Fantasy** как бы в HD, пройдясь по спрайтам сглаживанием, как бы самой себя стыдясь. Милая пиксельная графика превратится в разноцветный зефир – и сразу почувствуется душа. А потом вы дочитаете эту строчку и окажется, что это уже случилось. ■

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC98-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ – НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ – **ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!**

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА